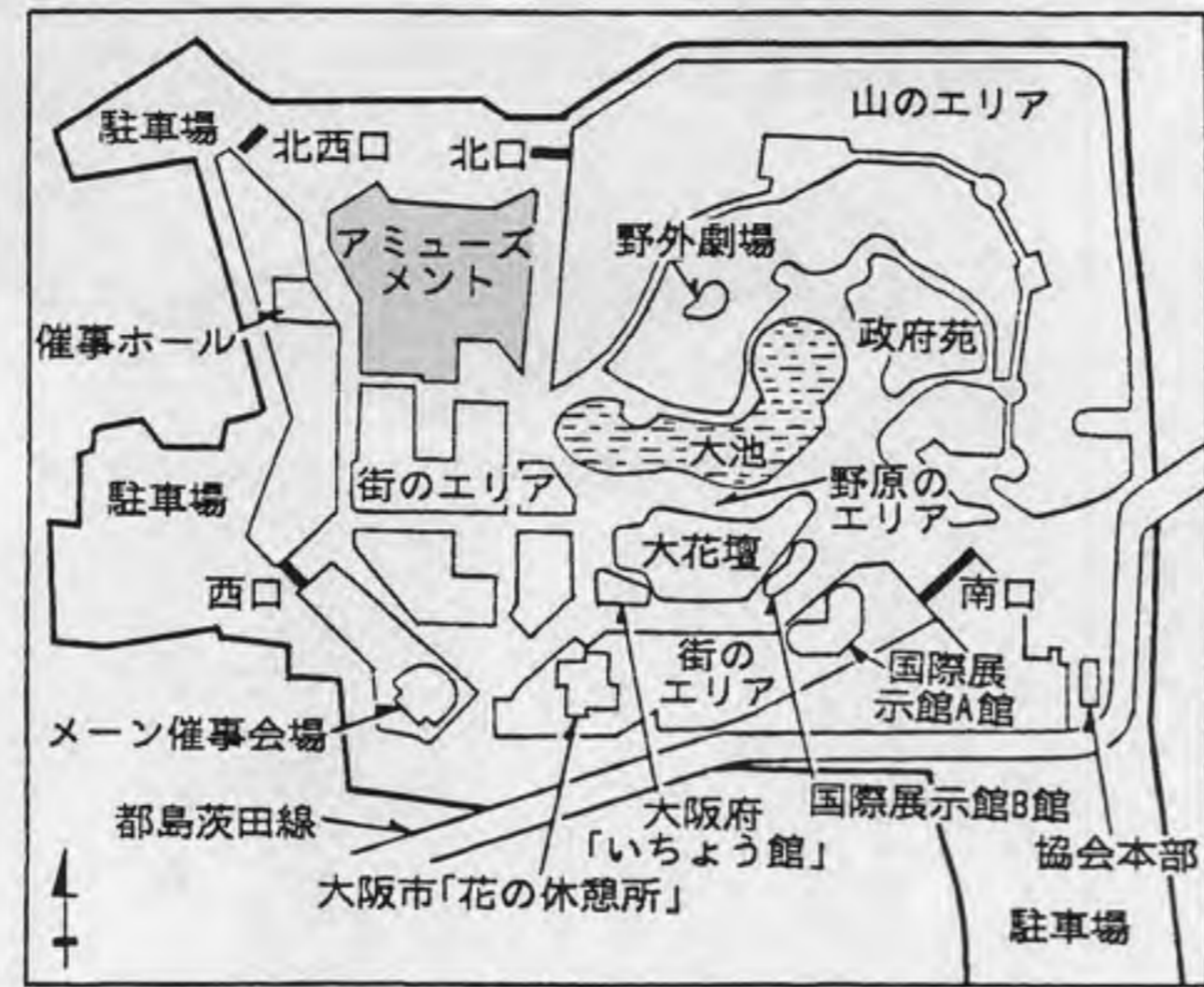
no. 341
1988年10/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
OCTOBER 1, 1988

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$100.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530 大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,600円(送料共)

4社共同のもように
花博・AMゾーンの事業運営で阪急の企画採用

開催が一年半後に迫ってきた「EXPO'90国際花と緑の博覧会」(花博、六十五年四月―十月、大阪・鶴見緑地)のアミューズメントゾーン(約十ヘクタール)には国際色豊かな楽しみが味わえる遊園施設やアトラクションなどが設けられることになっているが、花博協会事務局ではアミューズメントゾーンの事業主体を、阪急電鉄㈱(本社大阪、小林公平社長)、京阪電気鉄道㈱(本社大阪、角田寛社長)、泉陽興業㈱(本社大阪、山田三郎社長)、㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)の四社によるジョイントベンチャー(共同企業体)として話をまとめつつあり、本決まりではないがこの四社の共同企業体が進めるもようである。

花博のアミューズメントゾーンの事業運営については昨年来、各社から企画書が提出された結果、まず阪急電鉄の企画案が採用されることに決まった。そこでこの企画に基づき事業を進めるに当たり、花博協会ではさらに盛り上げを図るためジョイントベンチャー方式を採ることになり、七月十二日、日本遊園地協会(NAPA、高倉真好会長)、全日本遊園施設協会(JAPEA、山田三郎会長)、日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA、中村雅哉会長)に対しこの趣旨を説明、七月三十日正午までに各一社を推薦するよう求めた。

そこで三協会は急いでそれぞれ京阪電鉄、泉陽興業、ナムコの推薦を決め、花博協会に連絡したもの。これにより、阪急電鉄と前記三社によるジョイントベンチャーが形成され、花博・アミューズメントゾーンの事業運営に当たることがほぼ確実となったが、内部事情もからみなお未確定となっている。

花博協会によると、アミューズメントゾーンは、従来の博覧会に見受けられる補完物ではなく、テーマに沿った新鮮な驚き、楽しみを与えるもので、演出に重点を置く、とのこと。これは花博の基本理念に基づいて、施設、催事、運営を「夢の非日常空間となるよう統一的に演出する」ことになる。そのため二十四種の遊園施設をはじめ、パフォーマンス、サーカス、レストラン、グッズショップなどが組み込まれるとのこと。

前年の17倍に急増
62年中のビリヤードの輸入額
物品税白書が昨年のブームを数字で裏付け

国税庁が八月五日に発表した六十二年度「物品税白書」によると、ビリヤード用具の輸入が六十一年に比べ急増し、その結果税額は前年比一七・三倍の二十八億二千万円にはね上がっていることがわかった。

これは昨年春からのプールバーブームによるもので、ビリヤードには三〇%の物品税が課税されていることから、納税額でもビリヤード輸入急増が証明されたことになる。

「ビリヤード用具」は国産と輸入品があるが、輸入品の部門では上位十位内の七位に入っている。

輸入品のビリヤード用具の課税金額は九十四億七百万円(前年五億四千五百万円)、また税関課税額は二十八億二千万円(同一億六千三百万円)で、いずれも一七・三倍に増加した。輸入品にかかる物品税全体では二・四%(前年〇・二%)を占めるに至った。なお国産品のビリヤード用具については上位十位内に入っていないため発表されていない。

なお六十二年の物品税の総額は一兆八千五百八十五億円(前年一兆六千五百一億円)で一二・六%増加したが、これは個人消費が堅調で自動車やテレビなどの課税額が順調に伸びたためと見られている。なお娯楽用品を含む第二種八類が占める割合いは三・四%だった。

盛大な35周年の催し
タイトーが社員1600人集め、社内行事

長谷川桂祐社長

中西昭雄・相談役

アシャ・コーガンさん

㈱タイトー(本社東京、長谷川桂祐社長)は八月二十四日に創立三十五周年を迎えたのを機会に、二十日に本社近くの赤坂プリンスホテルで、社内行事として記念式典とパーティー「燃える集団35」を開いた。これは同社社員のほぼ全員に当たる千六百人が一堂に会するという空前の規模の催しで、このため社外からほとんどだれも招かれなかったほど。同社としても、これほど大規模な行事はこれまでになく、また講演、アトラクションにも力を入れたこともあり、ものすごい盛り上がりとなった。

この催しは同社のCI導入(本紙前号既報)の発表を兼ねて開かれた。記念式典では開会宣言、故ミハイル・コーガン氏への黙とう、大植正道専務による宣誓に続いて、長谷川社長が三十五周年の意義と今後の展望について挨拶した。来ひん挨拶は三和銀行の渡辺滉頭取が行なった。

ここで参加者全員の紹介として、部門や営業所単位の集合写真が次々とスライドで映し出され、引続き「三十五周年の歩みと中、長期ビジョン、一千億円企業への出発」の説明が行なわれた。CIが発表され、大植専務と鈴木実本部長が社員を代表してバッジの交換式を行なった。

同社の株主でもある京セラ㈱(本社京都)の稲盛和夫会長が約四十分間の記念公演を行なった。同氏は企業を人間の身体にたとえて説明し、古い細胞が新しくよみがえるように、全社員がトップの企業精神を持つことによって活発に発展していくことが期待される、と述べている。

功労者表彰では、永年勤続者、「スペースインベーダー」開発者(代表西角氏)、提案キャンペーン優勝チーム、カラオケキャンペーン、優良ブランチ、優良店、交通安全(無事故)貢献者らがそれぞれ表彰された。また長谷川社長は、アシャ・コーガンさんに長年ミハイル・コーガン氏を支えてきたとして、中西昭雄相談役に長年タイトーを盛り立ててきたとして、それぞれ感謝状を贈呈した。なお長谷川社長の提案により、今回社是が設けられ、全員で唱和した。

記念式典の後、一時間ほど本社見学(希望者のみ)があり、引続き記念パーティーとなった。長谷川社長、京セラ・稲盛会長、大植専務の簡単な挨拶の後、アトラクションが繰り広げられた。これには同社FCソフトでも関係のあるビートたけしをはじめ、人気タレントのベイブ、アーチャ、コント山口君と竹田君が出演、会場を湧かせた。このパーティーの中締めは、田辺勝彦常務が行ない、六時間にわたるイベントが終了したが、同社としてはかつてない大胆な催しとなった。

上の写真は長谷川社長挨拶のようす。下の写真は全員による社是唱和

写真はビートたけしらの来演で盛り上がったパーティーのようす

国際市場での韓国製

偽造基板追放を検討

JAMMA第44回理事会で少なくとも2社除名

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では七月中旬に文書による理事会を開き、「花博」事業参加企業として㈱ナムコを推薦することを決めた。また八月五日にはAMショー小間決定会が開かれたのを機会に、東海大学校友会館で第四十四回理事会を開き、韓国製コピー基板問題などについて討議した。

文書理事会は議案に当たる提出書が七月十三日に各理事に発送され、「花博」事業参加企業としてナムコを推薦することに十一名の全理事が賛成して、推薦を決めたもの（本紙別記事を参照）。

第四十四回理事会ではまず会員の除名に係わる弁明手続きが行なわれたが、対象となる三社とも出席しなかった。討議の結果、㈱ウッドプレイス（鈴木正夫社長）と玉村商事㈱（玉村勝美社長）については除名し、未納会費など債権を放棄する、LTI工業㈱（坪川義雄社長）については未納会費を納めて退会するとの意思であり、支払いなどの手続きが行なわれなければその扱いは正副会長に一任する、ということになった。

JAMMAの社団法人化手続きについて、その進行状況の報告があり、了承された。AMショーの将来の計画として、会期を三日間とし最終日を一般入場者に開放したいとの提案があり、継続課題とすることになった。

TVゲーム機の無断コピー基板などに対して、今年も日米メーカー協会による国際会議を開く予定になっており、そのスケジュールなどが了承された。また米国の連邦地裁で訴訟となっているレッドバロン社対タイトーおよびAAMAについて、AAMAから訴訟費用の援助を求めてきている。

これについて、七月十五日にいわゆるマルシー委員会が検討したが、訴状の要点などとりまとめたうえで改めて理事会に報告し、理事会で決める予定になっている。一方、韓国での無断商標登録事件についてもマルシー委員会で討議しており、日韓両政府間交渉を含め、無断商標登録を無効とするよう働きかけることが了承された。なお以上に伴い、同協会が「偽造防止国際連合」（IACC）に加入するための事務手続が報告された。

日本標準商品分類の改訂作業が総務庁統計局のもとで進められており、AM機関係についてJAMMAに意見が求められているが、同協会としてはTVゲーム機を細分化するなど改良を加えて提案すること、また専門小委員会（第九・一般機械第二）の委員に日南香専務を派遣することが、それぞれ承認された。

写真はJAMMA第44回理事会（8月5日）のようす

メダル扱うカプセル業者に

注意促す文書も

SC遊園が単品メダルゲームで

日本SC遊園協会（NSA）では八月十八日、いわゆるカプセル業者の代表、JCAの水野孝夫会長（三晃商事㈱社長）に、「メダルゲーム機設置について」と題する申し入れ書を手渡したことを明らかにした。これはNSAの宮原久常務が名古屋の水野会長を直接訪れ、説明して手渡したもの。JCA側は十月の総会に諮りたいとし、両者間の連絡を密にすることで合意したとされている。

いわゆるカプセル業者とは子ども向けの景品カプセル自販機のオペレーターを指しているが、最近メダルゲーム機を併設オペレートしている例が増えていることから、子どもがメダルを売買したりしないよう注意を払う必要が出てきた。しかしカプセル業者すべてにこうした注意を呼びかけるにも、相手側がどの程度の組織率を持っているかわからないことから、その代表としてJCAを通じて、カプセル業者側に申し入れることになっていた（五月二十六日の例会、七月二十七日の理事会の記事参照）。

申し入れ書は、NSA・内田博会長と自主規制委・山本隆司委員長の両名で「子供向自販機取扱い業者および関係者各位」にあてた文書で、その内容は、スーパーなどのSC（ショッピングセンター）内で専門のロケーション以外の場所において子供向け自販機とともにメダルゲーム機が併設されるケースが多くなったが、メダルゲーム機の取扱いにはメダルの持出し禁止や売買禁止など、営業的に規制されておりNSAも自主規制を定め実施しており、とくに管理者が常時駐在しない営業所にはメダルゲーム機を設置しないようにしているので、この趣旨に沿って協力していただきたい――というもの。今回の訪問は㈲サンワイズの松下清社長の仲介による。

JAMMA・電取委

基準改正に対応

ノイズ強度では意見書提出

JAMMAの電気用品取締法委員会（福田哲夫委員長）では、通産省が改正を準備している電取法の「電取用品の技術上の基準を定める省令・別表第八」およびその細則について、検討を進めている。

これは七月一日に開かれた会合で確認したもので、同委員会としては各委員がそれぞれ見直して気付いた点があれば連絡し、事務局でまとめることになっている。とくに雑音（ノイズ）については通産省側が設けている雑音専門部会で検討が進められているが、これに対しJAMMAは規制が厳しすぎ、実用に耐えないなどの趣旨で意見を提出している。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月1日～9日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊫は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

九月五日＝「遊戯用乗物」、三泉機械工業㈱（大阪）、63・212386、62・46139。

九月八日＝「遊戯用カートの改良バンパー構造」、スナガ開発（栃木）、63・216592㊫、62・51728。

実用新案出願公開

九月九日＝「クレーンゲーム機」、㈱ユニバーサル（栃木）、63・137675、62・292219。同、63・137676、62・292220。「コントロールボックスの位置を可変にした業務用ビデオゲーム装置用筐体」、㈱ナムコ（東京）、63・137679、62・30676。「ゲーム機」、シャープ㈱（大阪）、63・137680、62・30347。

8号営業該当の判断など

店舗、移動で代行案

SC遊園が警察庁に対し風営法施行上の要望

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）では、警察庁に対する要望書をまとめ、八月三十日に内田会長らが保安課・平沢勝栄課長を訪れ、要望書を提出した。これに対し平沢課長は「前向きに改善を図る」と明言したとされている。

この要望書は同協会会員（六十七社）に対し六月に実施したアンケート調査の結果をもとに、七月二十七日の理事会で審議し、法制委員会（真鍋正委員長）が分析検討を加えてまとめたもの。

要望書は二点あり、ひとつは「アンケート調査結果と要望事項について」で、新風営法の施行上、大規模小売店舗内のロケーションが「店舗」とみなされる場合とみなされない場合があり、その判断が警察署に委ねられているようだが、営業時間など三つの条件を満たすものは店舗と解釈しないことを通達するよう、また大規模小売店舗内の営業所位置変更の際に手続きを簡略化するよう、さらに届出書類など簡略化するよう求める、という内容。

もうひとつは「運用に関するお願いについて」で、大規模小売店舗内の「店舗」判断については前記三条件などの基準を設けてNSAで判断を代行する、同様に営業所の位置変更についてもNSAが認証する、以上について所轄署に提出するとともに警察庁に報告する――という提案。

「要望書」の原文は次のとおり。

◎八月三十日付、NSA・内田会長から警察庁保安課・平沢課長あて「要望書」二通

アンケート調査結果と要望事項について

この度、本会会員に対し実施（63年6月）いたしましたアンケート調査結果がまとまりましたので、御参考に供すべくここに御報告申上げます（添附＝略）。

また会員からの要望事項を整理し、以下に本協会見解及び提案を記しましたので、御検討を賜り改善をお願い申上げる次第であります。

1 「店舗」判断の行われ方について

大規模小売店舗であっても雑居ビル内にあるゲーム機営業所は、小売業の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設とはいえず、小売業の顧客以外の者の利用に主として供されていることが現実であり、「店舗」と認定されるのは充分に理解されるものであります。営業時間など外形的な独立性が明らかであるばかりでなく、経営および会計の面において一つの独立的な営業単位であり、社会通念上まさに「店舗」そのものであることに疑いはありません。

一方において本協会員企業が運営いたしますデパート、スーパー内の営業所は、デパート、スーパー主核店舗からの委託契約などによりその場所が定められ、まさにデパート、スーパーが営む大規模小売営業の用に供し随伴する施設であります。これら我々の営業所が主核店舗から独立した営業単位であるとは世人の誰も考えるものではありません。なによりも、負傷事故など問題発生のとき、主核店舗側を当事者として接触する客の多いことがこれを示します。

しかしながら、所轄警察による「店舗」判断は、前記のごとき経営の実質について顧慮することなく、独立的性格を有するか否かの判断は恣意的であるか、またはゲーム遊技用面積が10％以上の場合は「店舗」扱いとすることが多く、しかも10％計算の分母である1フロアの範囲について見解が不統一であります。これは大規模小売店舗内にある施設について「店舗」判断の難しさを物語るものと考えます。

提案事項 風営適正化法第一条の目的達成のため、大規模小売店舗内営業者である我々は業務の適正化の努力を惜しむものではありません。規制対象外の業態であっても同種ゲーム機を利用するのであれば法の趣旨に沿った営業が必要と考えます。これを前提とし、かつ「店舗」判断の不透明性を見直し、当局との明快な協調体制を形成するため、以下を提案いたします。

①「店舗」の判断基準について、次の3条件を全て満たすものは「店舗」に当たらない。(イ)営業時間は主核小売店舗の規定に従い同一である。(ロ)売上金は主核小売店舗の会計に入金する。(ハ)店外部道路に直接通じる出入口を持たない。

②上記の判断基準について内部通達等により徹底をお願いする。ゲーム遊技用面積の多少をもって「店舗」判断のメルクマールとはしない。

③大規模小売店舗内の主核小売店舗またはオウナーとの契約下においてゲーム機営業を営む者に対し日本SC遊園協会加入を勧奨し、組織率100％の達成を目指す。

④日本SC遊園協会は、警察庁その他の指導を仰ぎつつ、自主的に業務の適正化と向上をはかる。

2 大規模小売店舗内営業位置の変更について

法施行後、これまでも警察庁および所轄の御理解ある扱いにより、同フロア内での移動だけでなく異フロアへの移動も承認されてきましたが、営業所の同一性の根拠を確保するため複雑な手続を必要とすることがしばしばでありました。同一営業所の確証は主核小売店舗の文書（移動指示書）で充分と思われますので、この呈示により中間の変更承認手続を省略、簡素化することをお認めいただきたく要望いたします。

3 諸手続の簡素化について

アンケート回答中の以下の要望事項について、手続が簡易で混乱の起きないよう御配慮を願います。

a 広島県は県作成の手続用紙（申請書、届出書など）を購入し使用しないと受付けない。全国、同一用紙で使えるようにしてほしい。

b 県により、法に定められた書類以外のものを請求されることがあり納得できない。このような手続の方法は全国で統一し、できるだけ簡素化し混乱が起きないように改善してほしい。

c 許可営業者が法人の場合、役員の氏名の変更について定められた届出書の提出期限（変更があった日から10日以内）は事務的にきわめて困難な情況である管理者の氏名、及び住所の変更の場合も、証明書類の取得や書類作成のため提出期間に余裕が乏しい。個人の単独店舗と異なり、法人組織では書類を正規に整えるのに時間を要する場合が多い。したがって法第9条第3項第1号に係わる届出書の提出期限を延長し、1月以内としてほしい。

d 許可申請書に添附する機械配置図について、デスクプランと実際の間には、食違いが生じやすい。機械配置図は検査日提出か、検査日に差しかえができるよう許容してほしい。

特に要望Cについては、法人営業者が県下または全国に多店舗展開している場合、その事務手続は多大なものがあります。したがって、役員氏名の変更など所轄ごとに届出を行っている状況を改め、府県警本部に対し1月以内の届出、各所轄に対し届出書コピーを本部に提出後10日以内に提出することができるよう取扱いの猶予を願います。

以上

運用に関するお願いについて

当協会員が運営いたしますデパート・スーパー等（SC）の遊戯場営業は、法施行以後全く問題のなかったことは御当局にてお認めいただくところであり、また、今後もその立地条件からして、重大な違反行為はありえないことは、我々のみならず社会常識的にも想定して誤ることはないと思われます。

しかしながら本協会といたしましては、貴庁のご指導を仰ぎつつ、法による規制対象外の業態の場合にも、さらに健全で良質な、安全で夢があり、そして手近な遊びを地域の人々に提供し続けるために、会員の教育指導に一層の努力を傾注し、その組織率も100％達成を目指し、自主的な統制能力の万全を期したいと考えております。

貴庁におかれましても、SC遊園地業態の特徴をご認識賜り、協会の自主性を尊重しその育成にご協力いただきたく、下記事項について是非ご承認いただけますようお願い申上げます。

1 スーパー、デパート等大規模小売店舗に随伴する営業の「店舗」判断については、提案3条件など適切な基準を定め、本協会において判断を代行する。各所轄署は本協会が発行する証明書により了承する。

2 営業位置の変更については、営業者は主核店舗発行の「移動指示書」を添えて変更届を本協会に提出する。本協会はこれを認証し営業者に回付、営業者はこれを所轄署に提示して変更を報告する。

3 上記の処理について本協会は警察庁に直ちに報告を行う。疑義ある場合は警察庁と相談、指示を仰ぐこととする。

以上

長浜でオープン

スーパーサーキットの2号機

セガ社のロケでは西日本最大

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、同社「スーパーサーキット」の二号機をメインとした直営ゲーム場「ハイテクセガ長浜」を八月十一日、滋賀県長浜市のショッピングセンター「長浜楽市」内にオープンさせた。

長浜楽市は西友を核とした大規模SCで、光線銃のゲーム施設「ワンダーウォーズ」やセガ社運営ゲーム場、スリックカートなどのAMゾーンを併設し話題となっているが（本紙第333号参照）、今回「スーパーサーキット」を新しく加え、AM施設の充実を図ったもの。

この「ハイテクセガ長浜」は同SCのAMゾーンとは反対の西側に設置された。メインの機種となる「スーパーサーキット」は、七月に浜松の「ジョイスクエア」に設置された一号機（本紙第339号参照）と同じもの。一号機はセガ社を含む四社共同で設立した㈱ジョイテックトーカイの運営だが、長浜の二号機はセガ社単独による直営となっている。

同店は約六百三十平方㍍のフロアがあり、同社ロケでは西日本最大規模となる。同機のコースレイアウトも一号機と同じだが、ジオラマの一部、操縦席の六台のコックピットの位置（一号機はコースを見渡せる高所に並べているが、二号機は床に設置）などが異なっている。なお一号機と同様、現在は無料で〝試乗〟という形をとっているが、近々正式に営業（三分間五百円）することになっている。

同機を中心にして、体感ゲームコーナー、TVゲームコーナー、メダルゲームコーナーのほか、フリッパー、クレーン機などを設置しており、総機械台数は八十三台となっている。なお既設のもう一つのゲーム場はプリペイドカード方式を採っているが、「ハイテクセガ長浜」ではカード式を採っていない。

写真は「ハイテクセガ長浜」でのスーパーサーキットのようす

鹿児島健娯協、県警の協力を得て

法令講習会開催

まず中央署で、当日85社が入会

鹿児島県健全娯楽業協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長）では八月十八日、鹿児島市の中央警察署で、㈶鹿児島県防犯協会との共催により同署管内の八号営業者を対象とした「法令研修会」を開催し、当日八十五社が同協会に入会するなど大成功を収めた。

同協会では組織拡充のため、昨年大阪で行なわれた所轄署単位の「研修会」にならい、同様の方式をとるべく一年前から検討を進めてきたもの。まず昨年十月の総会で準会員制度の導入を決めた後、県警および防犯協会の協力を得ながら、県下の全八号営業所のデータをコンピューターに入力し、全役員が担当を決めて会員外の業者に当たるなど準備を進め、梅原靖三AOU会長や峯久OAO副会長らの応援を得て、まず中央署管内からスタートするということで実施にこぎつけたもの（県下には二十署あるが、同署管内には県下の全八号営業所中三分の一が集中している）。

同「研修会」には、同協会員八社と非協会員九十六社が出席した。政会長が挨拶した後、同署防犯課の菊永課長が管内の状況や新風営法の趣旨などを説明。そして県警本部風俗営業係の川崎係長が同法八号のポイントや賭博事犯に関わる刑法などについて講演。続いて防犯協会の村尾事務局長が、まとまった組織活動の必要性を説いた。また梅原AOU会長からも挨拶があり、同会長は業界活動の状況、AM業界の将来性などについて説明した。

終了時に同協会への入会受け付けが行なわれ、出席した非会員九十六社のうち八十五社もの業者がこの日入会した。そのうち正会員（専業者）は三社、準会員（兼業者）は八十二社となっているが、後日さらに四社が入会している。これにより同協会の会員数は十七社から一挙に百六社に増えた。なお入会費は正会員二万円、準会員五千円で、今回の新入会者全員が入会費を収めた。年会費は二千円で、これは同協会では六十四年度から徴収するとしている。

その後、警察関係者と同協会役員で懇親会を開き、「研修会」の反省点や今後の課題などについて話合った。

なお「研修会」は続いて鹿児島市内の残る二署（南署、西署）で十月末頃までに開き、以後県下各署で順次実施していくことになっている。

明正が倒産

基板販売の過当競争が原因

民間の信用調査機関調べによると、㈱明正（めいしょう、東京都台東区、奥平順一社長）が太陽信金（台東）で二回目の不渡りを出して、九月六日銀行取引停止となった。

同社は五十六年創業、五十八年七月に法人成りした業務用TVゲーム機の販売、リース業者。PC基板販売の過当競争で収益が圧迫され、資金操りがつかずショートしたもの。負債は約二億円とされている。

一方、㈱**ビーアイピー**（東京都千代田区、川路真人社長）も同栄信金（日本橋）で二回目不渡りを出し、八月二十六日に銀行取引停止処分となった。五十六年創業、五十八年十一月に法人成りしたゲーム機などの販売業者。手形を欺しとられたとも言われている。負債は約一ないし三億円。

また㈱**ハワイ商事**（東京都中野区、西浜逸夫社長）は九月二日、銀行取引停止となった。五十年設立の業務用カラオケの販売、リース業者。負債約八千万円。一方、**上野山商事**（和歌山県智勝浦町、上野山智雄代表）は八月十六日、和歌山地裁新宮支部に自己破産を申請した。五十五年創業のカラオケリース業者。負債は約一億円。

3年ぶりに自販フェア

11月29日から4日間

日本自動販売機工業会（事務局東京、倉橋明次会長）主催「自販機フェア」が、十一月二十九日から四日間、東京・晴海の国際見本市会場で開催される。

同フェアは三年ぶりに開かれるもので、自販機メーカーを中心に中身商品や関係製品の業者など五十八社が出展する。

コンラックスに

日本コインコが社名変更

CIを導入、輸出強化図る

CONLUX

㈱日本コインコ（本社東京、岡田真治社長）は九月三日付で、社名を「㈱日本コンラックス」と変更、これに伴いCI（コーポレート・アイデンティティー）を導入、新しい社名ロゴの使用を開始した。

同社は昭和四十三年九月にエムパイヤ貿易㈱から分離独立したコインメカニズムメーカーで、創業時の技術導入先だった米国のコインアクセプターズ社（本社セントルイス）の商標「コインコ」にちなんで日本コインコとしたもの。その後事業は拡大、海外への輸出も増えており、とくに米国商標との紛争を回避する必要が出てきていた。またコインメカニズム以外に紙幣識別機やカードシステムなど事業分野が増えたこともあり、社名を変更して積極的に事業展開することになった。

同社では六十年に米国子会社（MAKA）を、今年五月に韓国に合弁会社をそれぞれ設立しており、来年には西独と英国に販売子会社を設立する予定。同社は国内の自販機普及台数の六〇%のシェアを占めており、海外でも紙幣識別機など積極的展開を図る考えである。

初のジャレコ版

ゲーム音楽レコード

サイトロンレーベルで発売

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）のTVゲーム音楽が初めてレコード化され、このほど全国のレコード店などを通じて発売された。レコード名は「ゲームサウンド・ジャレコ1」、サイトロンレーベルで㈱ポニーキャニオンから八月二十一日発売となった。

これはサイトロンのゲーム音楽レコード（VGM）シリーズでは、タイトー「ニンジャウォリアーズ」、セガ社「ギャラクシーフォース」に続く第三弾となる。

収録曲はA面が「シティコネクション」、「アーガス」、「キックオフ」、「銀河任侠伝」、B面が「ぶたさん」、「バルトリック」、「エクセライザー」、「P―47」で、LPのみ「銀河任侠伝」がない。LP二千二百円、CT（カセットテープ）二千五百円、CD二千八百円。いずれもポスター、解説書、「キックオフ」と「P―47」の楽譜つき。

LP「ゲームサウンド・ジャレコ1」

〝ゲーム縁日〟も

フジテレビまつりに

浅草寺会場でセガ社が協賛

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では八月八日、東京・浅草の浅草寺境内で開かれたフジテレビ主催「フジテレビまつり」に協賛し、同社TV体感ゲーム機「パワードリフト」によるゲーム大会を行なった。

この催しは8チャンネルのフジテレビが、8にちなんで八八年八月八日をフジテレビの日として、視聴者に対する謝恩の意味で、都内五ヵ所で同時に開いたもの。各会場では露店を設け、縄跳び大会や盆踊り、歌手が出演しての歌謡ショーなどが行なわれた。

各会場で異なるテーマが設けられ、浅草寺会場のテーマは「ゲーム縁日」で、セガ社は同会場のみにテント張りコーナーを設け、「パワードリフト」三台を設置。フリープレイでサービスするとともに、時間を区切ってゲーム大会を実施。これはクリアしたステージ数やハイスコアを競うもので、上位入賞者には「セガ・マスターシステム」（三台）や同社玩具「ドキドキ消防隊」（八十八個）が贈られた。

下の写真はフジテレビ祭りに協賛したセガ社の「ゲーム縁日」

論潮

去りゆく夏

今年の夏は天候不順で、夏休み期間中の営業成績は例年を上回ったり、下回ったり、いずれも予想から大きくはずれたところが多かった、と聞いている。とくに関東地方の長雨は屋外の遊園地やプールにとってこたえたようだが、屋内型のゲーム場にとってはプラスになったようだ。

いずれにせよシーズン中のプレイヤーたちは楽しい遊びを求めているわけで、うまくそれに対応できればいいのだが、いかんせん天候不順だけはどうしようもない。しかも、これは営業成績としてはっきり数字に出てくるから、悪い場合は深刻である。

一方、各地の繁華街では少年の深夜はいかいがクローズアップされるに至った（とくに大阪・ミナミ）。これというあてもなくさまよい、帰宅の遅くなる少年たちであるが、ゲーム場をたまり場としているわけではない。かれらの心を満たすものはなにか分からないが、ぼんやりと夜をすごすというところに時代の空白のようなものが感じられる。深夜はいかいは、警察庁の定義では非行少年に該当しないが、補導の対象になる。しかし、こうした補導の対象となる少年について、家庭の責任は問われているのか、本当の原因はどういうものか、など疑問は増すばかりである。

さらに一方では、パソコンなどメカ的なものに熱中し、友だち付き合いをほとんどしない少年たちが、このところ目立ちつつある。もちろん家庭用TVゲームもこうした熱中の対象になることから、潜在的にTVゲームを非難するための根拠ともなっている。

プレイヤーをできるだけ心の底から楽しませるというのがTVゲームの究極の目的だと思うが、楽しませるとか楽しむことに対して、タブー視する偏見はなお根強い。家庭を含め、周りの環境から疎外されればされるほど、少年たちは孤独になっていく。無理解な親が原因となっている場合が多いと思うが、さて実情はどうなのだろうか。

事務所移転

㈲ミタケ＝三重県伊勢市一之木二丁目二十二の三十、☎（〇五九六）二四―八五八〇、中瀬平八社長。

㈱関西ウコー＝京都市西京区桂朝日町六十六の二、☎（〇七五）三二九―〇一三六、鞭木立行社長。

㈱セガ・エンタープライゼス・広島営業所＝広島市中区河原町十一の十七、フルミチビル、☎（〇八二）二九三―九四九五、西寛所長。

社名変更

㈲香取（旧・㈲香取ゲームコーナー）＝東京都大田区石川町一の十七の一、☎六三八―二〇五一、晴山一弘社長。

新風営法と同施行条例に基づく

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における新風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域(例えば、無指定地域で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの）を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。（編集部）

地区 ＼ 都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域(単位メートル)						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は 100ｍ。②に図書館は含まない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100ｍ、③は60ｍ。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70ｍ、③は50ｍ。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70ｍ。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70ｍ、③は50ｍ。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50ｍ。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50ｍ。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設50	図書館 70 児童施設100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80ｍ、③は50ｍ、②のうち図書館は50ｍ、児童福祉施設は80ｍ。幼稚園、保育所は商業地域では30ｍ、準工業地域40ｍ、その他の地域60ｍ。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30ｍ、それ以外の地域では50ｍ。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館についても同じ制限。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設70	図書館 70 児童施設100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	商業地域のうち、市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50ｍ。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30ｍ。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設70	図書館 70 児童施設100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50ｍ。大学、保育所、博物館は商業地域では50ｍ、特定地域は30ｍ。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30ｍ。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100ｍ。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	
岡山	○		50	70	50	70	30	50	
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設10	図書館 50 児童施設20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75ｍ、③は50ｍ。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30ｍ、③が10m。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10ｍ、20ｍの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

天王寺管内（大阪）において

ＯＡＯの働きかけで少年補導員と懇談会

立入り指導などめぐり全国でも初めての試み

大阪・天王寺地区の補導員とゲーム場営業者の懇談（8月19日）のようす

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、ＯＡＯ）の天王寺支部（八木環支部長）と、天王寺署管内の少年補導員との懇談会が八月十九日、大阪・天王寺区の大阪少年補導センターで開かれ、ゲーム場での補導のあり方や現状などについて話合い、有意義なものとなった。なお警察署単位での業者と補導員の懇談会は全国でも初めてのケースで、警察署単位で支部を設置しているＯＡＯでは、今後も各支部単位に地元補導員との会合を順次開いていき、連携をより密にし、補導員とのトラブルの解消を図るとともに、青少年の健全育成を推進していくとしている。

ＯＡＯでは青少年対策委員会（永井孝行委員長）が中心となって、青少年の健全育成のための活動を進めているが、その一環として補導員との話合いの場を企画し、大阪府青少年環境問題協議会に申し入れていたのが、今回実現したもの。現状に合わせて具体的に話合いを進めるため、地域を絞って警察署単位に開くことになり、まず天王寺地区を対象に実施された。

大阪府の「少年補導員」は、地域のボランティアに各警察署長が任命しているもので、府下に現在千三百名ほどいる。

同懇談会にはＯＡＯから十名、天王寺区（一名のみ東区）の少年補導員九名、関係官庁から六名の計十五名が出席した。

出席者は次のとおり。

ＯＡＯ＝峯久副会長（峯興業㈲）、加藤克彦理事（加藤工業㈱）、岡村清理事（㈱岡村商会）、八木環支部長（関西開発㈱大阪支社）、東浦弘一氏（同）、稲田久雄氏（同）、中条屋孝治氏（㈱タイトー）、寺田作治氏（ジョイプラザ・ヤング）、森山裕基氏（大蔵産業㈱）、大谷茂東区支部長（㈱フナイ）。

少年補導員＝高垣五男氏、小西丕氏、北川喜久造氏、久永忠義氏、斉藤春雄氏、角陸俊秀氏、平尾一平氏、玉井利宏氏（以上天王寺区）、清水栄次郎（東区）。

大阪府警察本部＝渡部公雄少年課課長補佐、佐藤晃中央少年補導センター係長。天王寺警察署＝杢保富士男防犯課長、安秀雄少年係長。大阪青少年環境問題協議会＝川村土佐男専務理事、郡山恒夫事務局長。

厳しい補導はマイナス？ 立入りには店側の了解を

同懇談会は青少年環境問題協議会の郡山事務局長が司会となって進められた。まず峯ＯＡＯ副会長が挨拶に立ち、ＯＡＯの活動の目的や現状について説明し、「何らかの形で青少年の健全育成に貢献したい。その意味でもこうした会合を持ちたいと願っていた。本日はゲーム場を巡って体験したことを、赤裸々に話してほしい」と述べた。続いて高垣補導員（天王寺少年補導員連絡会会長）が「少年の健全育成についての立場は、業者も補導員も同じなので、率直な意見を交換したい」と挨拶した。

続いて、峯副会長から、ＯＡＯ青少年対策委員会が実施している補導員立入りに関するアンケート調査の中間報告（次ページ左下参照）について、その結果を説明した後、意見交換に入った。

まずゲーム場の状況について、業者側から次のような発言があった。

「三年ほど前から学校やＰＴＡが（ゲーム場への入場を）やかましく言うようになり、現在、小中学生の客がかなり減った」（八木）。

「中学生以下はほとんど来ないので、サラリーマンやアベックを増やす方針に変えた」（森山）。

「子どもたちは地元で補導員に見つかると学校に通告されるので、ミナミなど他地区へ流れる。目の届かないところで遊ぶのは問題だ。補導を厳しくするだけでは結果的にマイナスになるのではないか」（東浦）。

このほか「店側に断らずゲーム中の子どもに直接話しかけ、学校へ密告すると言った例もある」、「学校が、ゲーム場へ行った子どもの親に始末書を書かせたことがある」などの意見が出された。

このように業者側からは、子どもたちが補導員や学校、ＰＴＡの関係者を非常に恐れているという状態を、具体例を挙げながら説明し、店内での補導の姿勢とともに、このような補導のあり方が本当に子どもの健全育成につながるのかというような疑問が投げかけられた。

これに対して補導員側では、「営業妨害にならないよう、立入りについては十分配慮しているつもりだ」（久永）、「私たちはゲームの途中で子どもに話しかけたりはしていない」（斉藤）、「われわれはゲーム場ばかりを目の敵にしているわけではないので、誤解しないでほしい」（北川）などの発言があった。

また業者側から「店に立入る時には、店側に一言断ってほしい」と要望したのに対し、補導員側代表の高垣氏が、他の出席補導員に「入店時には営業者への連絡を、ぜひお願いしたい」と語った。

補導員側からは業者に対して「親が、あの店は適当な時間になると子どもを帰らせてくれるから安心だ、というような店にしてほしい」との要望があった。

業者側からはこのほか、店内で喫煙や恐喝などをしている子どもがあれば毅然とした態度で厳しく注意するなど、業者自身で健全性の向上に努めていることが述べられた。

これに対し補導員側は、「業者の方は健全営業のゲーム場は問題がなく、喫煙や恐喝が非行だと思っているが、学校やＰＴＡはゲーム場に入ること自体が非行と見ており、考え方に大きなギャップがあるようだ」（小西）と語った。

そこで業者側は、補導員と学校やＰＴＡとの連携について尋ねた。補導員側の説明によると、補導員、ＰＴＡ、先生のそれぞれ単独補導もあれば合同による巡回も行なっているとのことで、学校の休み（春夏冬）の前には中学の先生と補導員、場合によっては警察の少年係の人と一緒に回り、「やさしく指導する」（清水）としている。

なおその巡回の時に、「ゲーム場の責任者あるいは経営者が不在の場合が、割りに多いので困る」（清水）とされたことに関連して、峯氏は「私たちは胸を張ってこの仕事をしているが、確かに健全娯楽業者ばかりでないのが恥ずかしい。子どもの非行を黙認しているような店を見つけたら、ぜひ連絡してほしい」と語った。

賭博遊技機業者との区別 学校や父兄に業界ＰＲを

最後に、関係官庁からの出席者に意見が求められ、それぞれ発言があった。その主な内容は次のとおり。

中央少年補導センターの佐藤係長は「一時に比べるとゲーム場での補導件数は減っているが、それでも全補導件数の約一〇％を占めている。しかしゲーム場に関しては、良い方向に向かっているのではないか。ただ、管理責任者が常駐していなかったり、無人営業の店も比較的多いことが残念な点だ。二つ以上の店をかけ持ちで営業している経営者に、それが目立っている。最近、補導件数が増えてきているのは、ファーストフード店などだ」と語った。

天王寺署の杢保防犯課長は「天王寺区は非行が比較的少ない地区なので、指導においてはそう厳しくは言っていない。ゲームは本来的に健全な遊びだということを、父兄や学校にもっとＰＲし、補導関係者と協力し合いながら、青少年の健全育成に努力してほしい。ただ一方で賭博機械を設置する不健全な業者もいる。そういう店は府警からも検挙するように言われている。賭博での検挙が新聞に載るが、そういう業者がいるから父兄やＰＴＡが（ＡＭ業者と）同じ業者と見るわけなので、われわれも取り締まりに一層努めるが、業界でもこれに努力してほしい」と述べた。

また府警少年課の渡部課長補佐は同懇談会をまとめるような形で、補導員側と業者側のそれぞれに対して要望を述べた。

補導員側に対して同課長補佐は「補導関係者の横の連携をより密にしてほしい。署ではそのための連絡会を開きたい。また入店時に店に声をかけるのは当然のことで、店の理解と協力がなければ、補導の実は挙がらない。できるだけ店の了解を得るよう指導していく」とした。

業者側に対しては「ゲーム場に行くこと自体を非行と考える人がいなくなるよう、業者はもっとＰＲに努めてほしい」また「団体に加入している業者は良いのだが、それはまだ全国で四七％にすぎない。アウトサイダーやゲーム喫茶に問題が多い。賭博はもちろんのこと、シンナーや喫煙、授業時間帯の来店、長時間店にいる場合などに注意してほしい」と語り、「この種の会合は利害の不一致から、まとまりにくくなるものだが、紳士的に話合えた良い会合だったと思う」と締めくくった。

峯副会長は「休み前など懇談の場をどんどん設けてほしい」としている。

上の写真は正面左からＯＡＯの岡村理事、加藤理事、挨拶する峯副会長、高垣、北川、小西の各少年補導員、下は左から府警の佐藤係長、渡部課長補佐、環境協議会の川村専務、天王寺署の杢保課長、安係長

補導員立入りについての「アンケート調査」中間報告

ＯＡＯ青少年対策委

ＯＡＯの青少年対策委員会（永井孝行委員長）では、補導関係者のゲーム場への立入りの実態について、八月上旬からアンケート調査を実施している。

これはＯＡＯ会員の専業ゲーム場を対象に、ハガキにより五項目についての回答を求めたもので、同懇談会の席上、八月十七日現在の中間報告として説明があった。なおその後、同委員会では九月五日現在で集計を行なっており、回答件数は倍以上に増えたが、回答の結果が示す傾向については、八月十七日分のものとほとんど変わっていない。

八月十七日現在の集計結果は次のとおり（回答件数四十七件）。

①店への立入り回数

全体の七六％の店が補導関係者の立入りを受け、年間平均の立入り回数は十二回だが、そのうち二五％の店が年間二十四回（月二回）以上の立入りを受けている。また年間三回以内という少ない店が、立入りのあった店全体の約三〇％を占めている。なお学校の先生が立入った店は全体の六二％あり、ＰＴＡなど父兄の立入りは補導関係者より多い七九％となっている。

②立入り時の人数

平均人数は補導関係者の場合で三・八人、学校関係者で四・一人、ＰＴＡなどで五・七人となっている。ＰＴＡや父兄の場合は最高十二人というのがあり、十人以上で入ってくるのが全体の一六％を占めている。

③立入り時の店側への挨拶や説明の有無

立入りのあった店のうち七八％が補導関係者の挨拶や説明があったとしているが、五五％と半数以上の店が学校の先生やＰＴＡ、父兄からはなんら説明がないとしている。全体では三、四回に一回の割りで挨拶や説明を受けている程度で、毎回受けるというのは補導関係者で七％、学校の先生で〇％、ＰＴＡや父兄で五％しかない。

④ゲーム中に中断させて指導するケース

このケースがあったと答えた店は、補導関係者、学校の先生、ＰＴＡや父兄ともに約二十五％あり、四回に一回は子どもに指導している。

⑤ゲームや喫煙に対する店側への指導依頼

立入りがあった店のうち、補導関係者から指導の依頼を受けたことがある店は二七％、ＰＴＡや父兄からは一五％となっているが、学校の先生からの依頼は七％と少ない。

話題のマシン

システム16「エキサイトリーグ」
同場面を2分割
セガ社「パワードリフト」シットダウン型も

エキサイトリーグ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、TVプロ野球ゲーム機「エキサイトリーグ」と「パワードリフト」の〝シットダウンタイプ〟が、いずれも九月下旬発売となる。

「エキサイトリーグ」は同社〝システム16B〟用の新作。二人が向かい合って同時プレイも可能で、同一場面をピッチャー側とバッター側のそれぞれから見たものに、画面が上下に二分割されているのが最大の特徴。バッターが打つと球場を真上から見た一つの場面になる。操作は同社「スーパーリーグ」と同様で、指で回転させるバッター人形（攻撃側）、トラックボール（守備側）、三つのボタンをそれぞれ場面に応じて使い分ける。

チームを選択するが、同機には今年の最新データがインプットされているので、プロ野球ファンにはリアルな展開が期待できる。バッターは高低を絞ってスイングでき、ピッチャーは内角、外角、上下、直球、変化球と多彩な投球を楽しめるほか、代打、代走、投手や選手交代などもボタンで可能。ドーム球場での試合で、ドームを突き破る大ホームランや、塁上でのクロスプレイのクローズアップ画面などの見せ場があり面白い。ゲームは設定された点数が時間とともに減っていくタイマー制で、ゼロになるとゲーム終了。OP価格でエアロテーブル型四十四万二千円、操作盤付き基板販売十八万八千円。

「パワードリフト」のシットダウンタイプは、コックピット型のデラックスタイプ（本紙第338号本欄紹介）をアップライト型にしてイスを備え付けたもの。操作方法およびゲーム内容は全く同じだが、キャビネットが動かず、ブラウン管は二十ｲﾝﾁと小型になった。OP価格七十八万円。

パワードリフト（シットダウンタイプ）

斬新な画像表現でカンフー
復活した始皇帝
ホームデータ「霊界導士」基板

カンフーアクションをテーマとしたTVゲーム機「霊界導士」が、㈱ホームデータ（本社神戸市、松浦博司社長）から九月下旬発売となる。

同社業務用ではTV麻雀シリーズがあるが、それ以外のAMTVゲームとしては同機が初めてのものとなる。これは中国を舞台に妖怪変化を扱ったおとぎ話という設定で、悪魔が秦の始皇帝とその仲間をよみがえらせ、人々を襲い、主人公〝ゲン〟の妹を連れ去ったため、妹を救出する戦いを繰り広げるという内容。八ステージ展開で、プレイヤーは八方向レバーと3つのボタン（パンチ、キック、ジャンプ）を駆使。

霊界導士

登場キャラクターは独特の描写で、人形劇の人形を操るようなリアルな立体感を持たせている。

また敵の動きがダメージ度や戦闘時間により、狂暴になったりおとなしくなったり変化していくという独自の〝バイオアルゴリズム〟を採り入れているのも特徴で、敵の状態を判断しながら有効な攻撃を加えていかなければ、なかなか倒すことはできない。各ステージで敵と一対一または一対二の戦いを進め、途中に出現する〝神の鳥〟からお札を受け取るとマッハパンチ、数秒間無敵などのパワーアップも。パワーメーター制で、ダメージを受けるたびに減っていき、なくなるとゲーム終了だが、パワーを回復させるアイテムも途中で出てくる。基板販売のみで価格未定。

多彩な遊びの要素を採り入れ
婚約者を救出へ
ナムコのシステムII「オーダイン」

連れ去られた婚約者を奪い返すという内容のTVゲーム機「オーダイン」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から九月下旬発売となる。

これは科学者の泊博士が、物質の原子変換装置〝オーダイン〟を完成し、その起動装置を組込んだペンダントを婚約者の香奈ちゃんに贈ったが、悪人に連れ去られてしまったため、泊博士と助手の珍の二人（同時プレイ）が悪人を追って戦い進んでいく、という設定のもので、同社〝システムII〟第二弾。ヨコスクロール画面で七ラウンド展開のシューティングゲームだが、背景がゆっくり回転している迷路や、通行を妨げる風車の回転を弾の発射で逆にしたり速くしたりして通過する場面、またアイテムや武器を買うお金が当たる抽選会場などがあり、シューティングを基本にして他の遊びも楽しめる内容になっていることが特徴。

オーダイン

プレイヤーは八方向レバーで空中あるいは水中を乗り物に乗って進み、爆撃と前方攻撃の二つのボタンを操作する。敵を撃破するとお金が現れ、これを集めて〝空中イン〟に入るとさまざまなアイテムが買える。

その内容はバリア、ワイドブラスター、前後発射の貫通弾、広範囲の敵を狙える爆弾、上方向発射弾、誘導ミサイル（以上は使用時間または弾数に制限がある）などのほか、スピードアップや持ち機が一機追加されるアイテムもある。各ラウンドの最後に出現する敵のボスを倒すとクリアで、次のラウンドへと進む。なお2P側は途中参加も可能。持ち機数が全部なくなるとゲーム終了。基板販売でOP価格十八万八千円。

話題のマシン

タイトーから「チェイスH.Q.」
犯人の車を追跡
昼間の着陸操縦「トップランディング」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から、同社従来機のコックピット型TVゲーム機用改造キットとして、「チェイスH.Q.」と「トップランディング」の二機種が、いずれも九月下旬発売となる。

チェイスH.Q.

まず「チェイスH.Q.」は、マンハッタン署の刑事の乗った車が、逃走する犯人の車を追跡するゲームで、ハンドル、ハイとローのギアシフト、シフトレバー先端のターボチャージャーボタン、アクセル、ブレーキを操作。これに合わせてキャビネットが揺動する。なお「チェイスH.Q.」とは、車による犯人逮捕を目的とした〝チェイス特捜本部〟の通称となっている。

まず本部からの連絡で犯人の容疑、車種が表示され、最初は六十秒の持ち時間内で犯人車を探し出す。画面には犯人車との距離が示され、分かれ道で表示される矢印の方向に従って車を走らせていく。道を間違うとタイムロスが大きくなるので注意。犯人車を見つけたら体当たりでガンガン車をぶっつけ、犯人車のエンジンがバーストすると犯人が車を止めて出てくるので逮捕。全部で五ステージあり、ステージにより犯人車の性能、コースが異なる。タイムオーバーでゲーム終了。硬貨の追加投入で継続プレイが可能だが、再スタートまでの間、犯人車との距離が離される。この時はターボ使用で五秒以内に追いつける。「フルスロットル」改造用基板キット販売でOP価格二十九万八千円。なお同機の動かないコックピット型も十月上旬発売の予定で、OP価格八十二万八千円。

トップランディング

「トップランディング」は同社「ミッドナイトランディング」の昼間バージョンで、パイロットの目から見た美しい空港周辺の景色が展開。夜の場面の前作をグレードアップさせている。

離陸時の操縦が練習用として加わった。八つの空港から着陸空港が選べるようになり、天候も晴れ、曇り、雨があり、曇りや雨だと前方が見にくく、とくに雨はスリップするので難しい。ゲーム中に軽快なメロディーが流れる。ゲーム内容はほぼ同じで、パワーや速度、傾斜、高度、風向、風速、滑走路までの距離などを考慮しながら、指示どおりに操縦。着陸失敗でゲーム終了。改造用基板キット販売のみでOP価格二十九万八千円。

コミカルな敵にブロック飛ばし
ネコが多彩攻撃
コナミ「にゃんにゃんパニック」基板

ネコがブロックをけり飛ばして敵を倒していくという内容のTVコミカルアクションゲーム「にゃんにゃんパニック」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から八月下旬発売となった。

これは固定画面（全部で五十ステージ）で、四方向レバーと（アタックとジャンプの）二つのボタンを操作。二人同時プレイもできる。

画面上にはたくさんのブロックがランダムに置かれており、敵を狙ってけり飛ばし、倒すといろいろなアイテムが飛び出す。またブロックのほかマークが入ったキューブも散らばっており、同じマークのものを三つ並べると、周辺の敵を燃やしたり、大爆発や体当たりで倒したり、敵が一定時間ストップしたりする。

またブロックの中に隠されていたボールを拾うと、シークレットステージになる。これはブロックでモグラ叩きをするゲーム、スロットマシン、パワーアップグッズを買うショップと三種類ある。さらに鍵を四つ集めると、次のステージへと進むことができる扉が現れる。五つのステージをクリアするごとに、ボーナスステージとなり、時間内に敵とできるだけ多くの爆弾を投げ合うというゲームをする。ステージクリア時にネコがアップで現れ、ニャンニャンと鳴くのが楽しい。ネコの持ち数がなくなるとゲーム終了（一匹増えるグッズもある）。基板販売のみでOP価格七万八千円。

にゃんにゃんパニック

TAD初のオリジナルゲーム
迫る敵軍を撃破
タイトーから「カベール」基板

㈱ティエィディ（本社東京、横山忠社長）初のオリジナルTVゲーム機「カベール」が、㈱タイトーから九月下旬発売となる。

これは敵陣に侵入し、次々と迫ってくる敵を機関銃と手投げ弾で攻撃していくというゲリラ戦をテーマにしたもの。遠近感のある固定画面で、飛行場や海岸、港、集落など全部で二十パターンあり、家の窓や木の葉など細かい部分まで描かれた背景はリアルで、それらの背後から敵が見え隠れしながら迫ってくるのは緊張感がある。二人同時プレイも可能で、プレイヤーは画面下部を左右に移動しながら、敵を迎撃する。トラックボールと二つのボタンを操作。

トラックボールを回すと戦士と照準（カーソル）が移動し、機関銃または手投げ弾をボタンで発射。トラックボールをさらに強く回転させると、その方向によりジャンプ、速い移動、横方向への回転などを行なう。アイテムを取ると連射、破壊力アップ、手投げ弾の数の増加などのパワーアップ。

敵は歩兵、戦車、ヘリコプター、潜水艦など多彩。敵に弾が命中するごとにダメージを与え（画面下部に表示）、ダメージが一〇〇%になればパターンクリア。なお敵の隠れている建物や岩などを破壊してダメージを与えることもできる。持ち人数が全部倒されるとゲーム終了。操作盤付き基板販売のみでOP価格十六万八千円。

カベール

部門名はミッドウェー社
製品には"BM"
WMS社のもとで製造続行

ウィリアムズ・エレクトロニクス社の親会社、WMSインダストリーズ社による、バリー社のAMゲーム機製造部門だったバリー・ミッドウェー社買収(本紙第338号既報)は、八月二日に手続きが完了した。

その結果、「バリー・ミッドウェー」の製品(TVゲーム機とフリッパーなど)は、ウィリアムズ・エレクトロニクス社の工場で製造されることになり、この製造部門は「ミッドウェー製造会社」と呼ばれるが、その製品には「バリー・ミッドウェー」の文字が刻み込まれることになった。これは実にわかりにくい話であるが、現実にそうすることになっているから仕方がない。ウィリアムズエレクトロニクス社には、ウィリアムズ・フリッパーなど自社ブランド製品の製造部門と、バリー・ミッドウェーのブランド製品の製造部門の二つが置かれている。

同社の責任者は、従来からのケン・フェデスナ副社長兼統括本部長。バリー・ミッドウェー社の社長だったジョー・ディロン氏は副社長兼販売本部長となり、元のスタッフはウィリアムズ社の工場へと移動を終えた。

シカゴのハイアット
日本企業が買収
資産として名古屋の加藤化学が

米国のAMOAエキスポの会場として知られるシカゴ市中央部にあるハイアットリージェンシーホテルが、日本の加藤化学(株)(本社愛知県知多郡美浜町、加藤鐘一社長)にこのほど買収されて、「また日本企業が米国資産を買いとった」と話題になっている。

ハイアットリージェンシー・シカゴはシカゴでも最大級のホテルで、米国プルデンシャル・プロパティー社が所有していた。加藤化学は水あめ製造が主な業務だが、不動産業も手がけている。米国にカトウ・リアル・エステイト社という不動産子会社を設けており、昨年はニューヨークの高層ビル「タワー49」を三億五百万ドル(当時約五百億円)で買収した。今回のハイアットリージェンシー・シカゴについては八月に合意、九月末ごろ取引を完了する予定で、買収金額は三億ドル(約四百億円)とされている。

ちなみに加藤化学は今年三月期の売上高が約四百億円、経常利益が約四十億円、資本金は一億円、従業員四百三十名という非上場の中堅企業。含み資産をさらに増したことになる。なお通常、こうした米国企業の買収ではオーナーが替っただけで経営自体には変化はないとされている。

AMOAショー

さてAMOAエキスポ88は十一月三—五日、この話題のホテルで開かれるが、八月中に四百九十二小間(ブース)が売り切れてしまった。そのためAMOAでは、さらに申し込みのある出展希望社のために、当初設定の小間以外に追加小間を設定しつつある。出展小間数はここ数年増え続けており、米国AMゲーム業界の力強い回復を示している。これは「パックマン」などTVゲーム機ブームに湧き、最大規模となったAMOAエキスポ82(百六十五社出展、四百三十九小間、登録入場者一万三千人)に迫るほど。

米国SNKが新作発表会
「POW」披露
アップライト完成品で出荷予定

米国SNK(SNKコープ・オブ・アメリカ、本社カリフォルニア州サニーベイル、ポール・ジェイコブ社長)は八月十七日から二日間、シカゴ郊外のイタスカにあるハミルトン・インで新ゲーム「POW(プリズナー・オブ・ウォー＝戦時捕虜)」(「脱獄」)のプライベートショー(オープンハウス)を開いた。

このショーは米国での通常のディストリビューター会合でもなく、また展示会場に集合したディストリビューターに対し説明会を開くのでもない、これまでにない形式のもの。ホテルのスイートルームに新製品が置かれ、訪れたディストリビューターに対して米国SNKのスタッフが付ききりで説明する。同社によると、二日の間ディストリビューターはいつ訪れて、いつ立ち去っても構わない。気楽に来て、話を進めるのが目的だと言う。従来ないこの方式は、参加したディストリビューターに好評だった。

「POW」が披露されたのは、世界的にもこれが最初となる。同ゲームは日本からPC基板で輸出され、米国ダイナモ社(本社テキサス州リッチランドヒルズ、ビル・リケット社長)でアップライト完成品に仕上げられ、米国内では九月中にも出荷される。

米国SNKの新作発表会にて、上の写真(左から)ダイナモ社のマーク・スツルス副社長、米国SNKのジェイコブ社長。下の写真(左から)同社のバロン副社長、ベトソンNJ社のボブ・ボール氏

米国任天堂が業務用で
PC10に集約化
VS、ユニも順次PC10へ改造

米国任天堂(ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長)は業務用TVゲーム機に関してすべて同社「プレイチョイス10」に集約することを明らかにした。これにより従来の「VS」「UNI」両システムは順次「プレイチョイス10」に改造される(そのためのハードが供給される)ことになり、単独のTVゲーム機は昨年の「アールタイプ」(アイレム販売の許諾品)以後製造されないことが明らかになった。

これは同社が八月一日、カリフォルニア州ペブルビーチで開いたディストリビューター会合で発表したもの。十のTVゲームをプレイヤーが選択できる「プレイチョイス10」は八六年九月から、米国を含む海外市場で発表され、同機用のゲームソフトが次々と加わり、安定したゲーム機として親しまれるようになっている。同社ではこの方針が正しかったとし、ソフト入れ替え式のVS、UNIも「プレイチョイス10」へ一本化することに決めたもの。

「プレイチョイス10」用のゲームソフトは数多くあり、今回は「ダブルドラゴン」、「コントラ」も含まれることが明らかになった。

このディストリビューター会合では「プレイチョイス10」についての熱心なディストリビューターとして、米国フロリダ州のバッカンナー社のカーチス・サルバー社長と、英国デイスレジャー社のボブ・ディス社長が表彰された。

アタリゲームズが新作発表
アサルト中心に
開発中の「サイバーボール」も

米国のアタリゲームズ社(本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長)では、八月の第一週の間、同社にディストリビューターを招き、新ゲーム「アサルト」(ナムコ開発)を披露するとともに、同社が開発中の「サイバーボール」を見せた。

「アサルト」は米国でアップライト完成品に仕上げられ、八月下旬にも出荷される。また欧州市場についてはアタリのアイルランド工場から九月にも出荷される。「サイバーボール」はロボットによるフットボールをテーマにしたもので、今秋出荷の予定。

Atari Games' "Assault"

香港　Bondeal Charts　九龍

トップ10ビデオゲーム

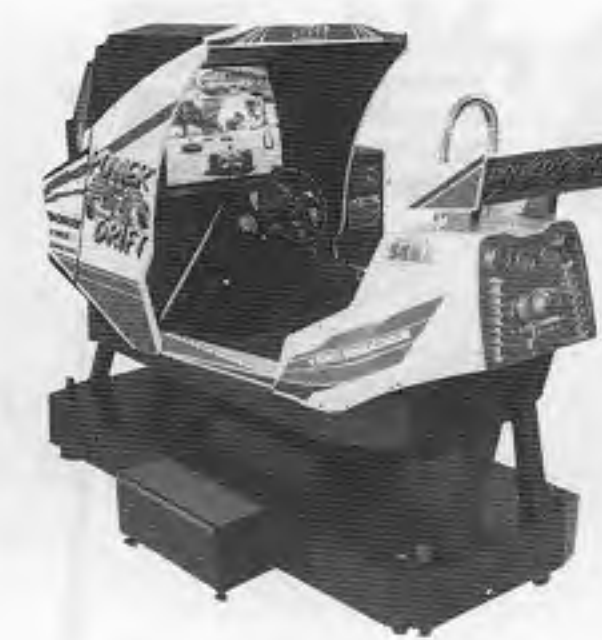
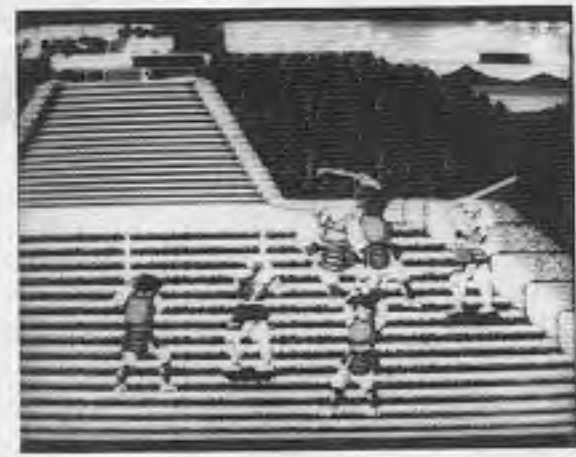
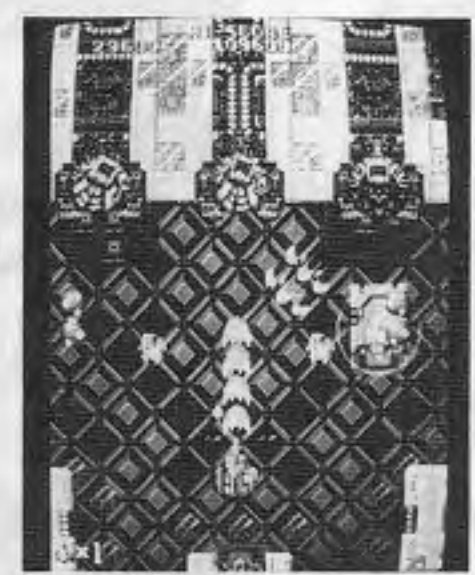
9/7	8/31	機種名(メーカー名)	週数
1	1	ビンジケーター(アタリ)	14
2	3	ビーチバレー・Vボール(テクノス)	4
3	2	チェッカーフラグ(コナミ)	10
4	8	ニンジャスピリット〔最後の忍道〕(アイレム)	2
5	5	スカイソルジャー(SNK)	7
6	4	ギャングバスター〔クレイジーコップ〕(コナミ)	6
7	—	ヘビーバレル(データイースト)	18
8	9	ドラゴンニンジャ(データイースト)	19
9	—	ラリーバイク〔ダッシュ野郎〕(タイトー)	10
10	6	P—47(ジャレコ)	14

トップ5完成品ビデオ

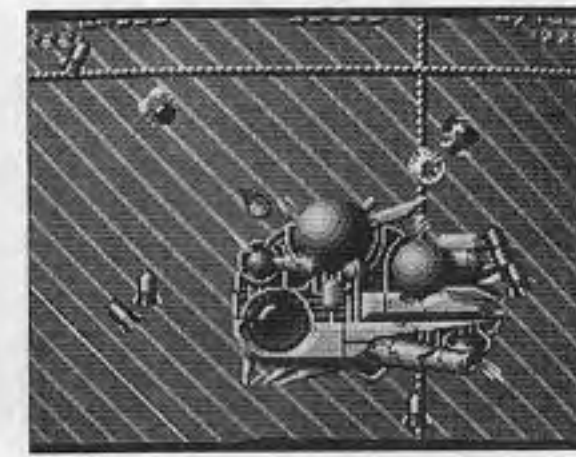
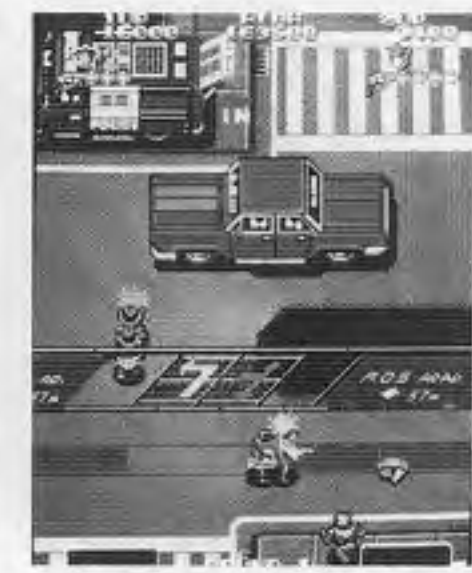
9/7	8/31	機種名(メーカー名)	週数
1	1	ストリートファイターDX(カプコン)	47
2	3	トップスピード〔フルスロットル〕(タイトー)	10
3	4	オペレーションウルフ(タイトー)	32
4	—	アウトラン(セガ社)	21
5	5	スーパースプリント(アタリ)	57

話題のマシン

（第335号～第339号）

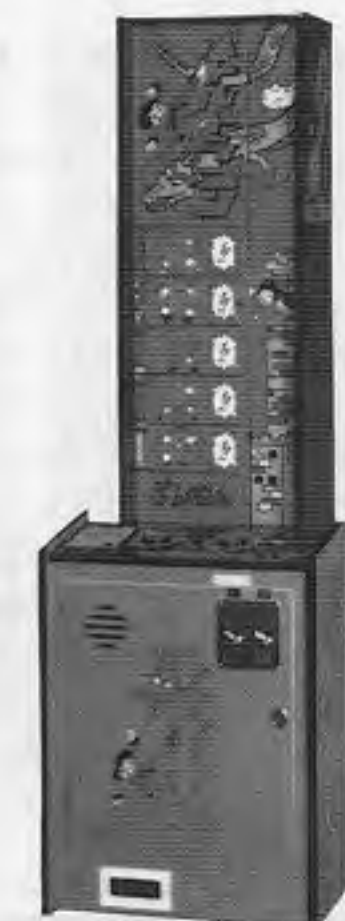
爆突機銃艇
同社"システムＩ"第10弾で「パラデューク」の続編。戦士または"機銃艇"を操作。基板ＯＰ価格13万８千円、ＲＯＭキット５万８千円。【ナムコ】No.339

パワードリフト
同社ＴＶ体感ゲームシリーズ第９弾。カーレースでドライバーがコミカル。26㌅コックピット型（デラックスタイプ）ＯＰ価格136万５千円。【セガ社】No.338

武田信玄
文字通り武田信玄の主な戦を採用したＴＶゲーム機。同社"システム１"第３弾。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【ジャレコ】No.338

アームド・エフ
未知生命体を次々と撃破していくＴＶゲーム機。攻撃フォーメーションをいろいろ変えられる。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【日本物産】No.339

サイバータンク
アップライト型ＴＶタンク戦ゲーム機。モニター２個のワイド画面。２人が担当分け同時攻撃。ＯＰ価格88万円。【コアランドテクノロジー／タイトー】No.339

コブラコマンド
戦闘ヘリコプターによるＴＶ空中戦ゲーム機。継続プレイでの再スタート場面を選択できる。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【データイースト】No.339

アークエリア
ＴＶ宇宙戦争ゲーム機。無数に出現する敵機を撃破。方向転換しての攻撃を駆使。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【ＵＰＬ】No.339

クレイジーコップ
警官がギャングを護送車に送り込むという内容のＴＶゲーム機。２人同時プレイで銃撃戦を展開する。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【コナミ】No.339

ＵＳチャンピオンシップ・ビーチバレー・Ｖボール
米国で人気の砂浜でのバレーボール採用ＴＶ機。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【テクノスジャパン／タイトー】No.339

ゴールドコイン
メダルゲーム機。巨大な３つのコインが回転し、止まった時に表か裏かを当てるとメダル払い出し。ＯＰ価格64万円。【ユニバーサル／宝娯楽】No.336

ファンタスティックドーム
４人用クレーン機。景品のターンテーブルと落とし口が一緒に回転。景品をつかむのと同時に落とすタイミングも大事。ＯＰ価格56万円。【タイトー】No.338

バトルドラゴン
格闘技をテーマとしたアーケードゲーム機。拳士が飛び上がり落下する際、指定個所で止めると景品が払い出される。定価40万円。【こまや】No.337

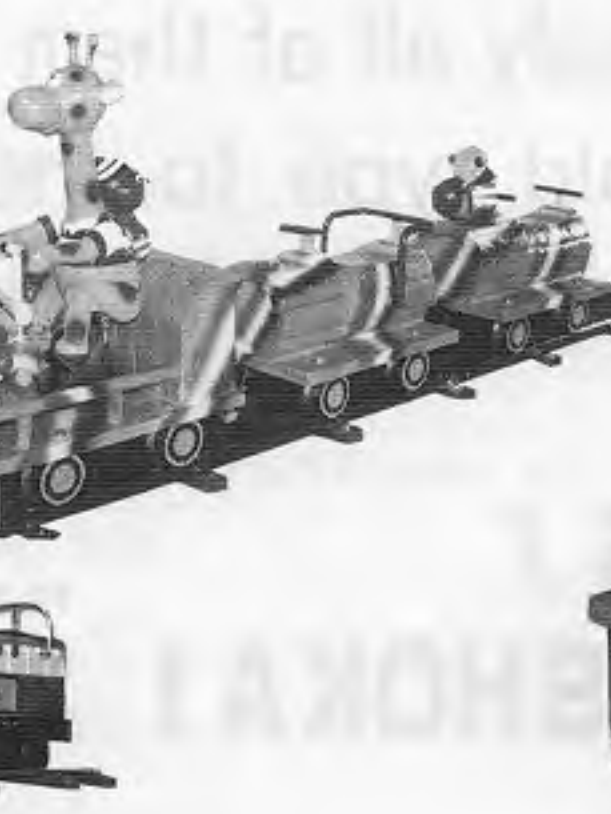
カプセルゴルフ
ゴルフをテーマとしたアーケードゲーム機。ゴルファーが景品カプセルを転がし穴に入るとそのまま払い出される。景品250個付き定価56万円。【ナムコ】No.336

ヒヨコのかくれんぼ
ニワトリの親と卵を採用したアーケードゲーム機。ヒヨコが隠れている卵を当てると景品カプセルが払い出される。ＯＰ価格38万円。【タイトー】No.336

バニーダンス
バニーガールのダンスを採用したアーケードゲーム機。選んだバニーがネコに変われば大型の景品カプセル払い出し。ＯＰ価格24万円。【カトウ製作所】No.335

テーブルポニー25
テーブル型ＴＶゲーム機キャビネット。同社従来機の画面をフラットスクエア25型に大きくしたもの。ＯＰ価格21万５千円。【ジャレコ】No.339

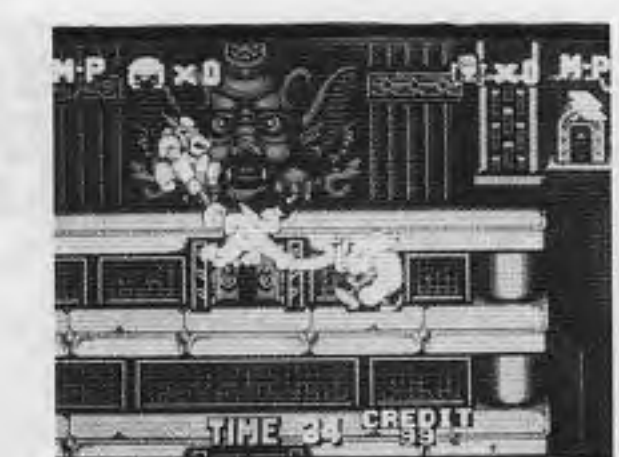
ナサ
宇宙船"コロンビア号"をモデルにしたバッテリーカー。スリムなデザインで２人乗り。音声と擬音付き。３色タイプ用意。定価39万円。【昭和鉄工】No.338

ニュー銀河鉄道
レール走行式乗物機。同社"銀河鉄道"シリーズの姉妹機。機関車と客車の２両編成で、３人乗り。セット標準価格600万円。【信水貿易】No.335

ノッポくんの冒険号
レール走行式乗物機。動くキリンやクマなどを配置。レール集電方式。走行中にメロディーが流れる。２人乗り。車両ＯＰ価格97万５千円。【アクト】No.335

ワールドダービー
競馬を内容とした８人用メダルゲーム機。ミニチュアの馬が６頭、入り乱れて走る。馬の体調、成績などの特徴も表示。ＯＰ価格千６百25万円。【セガ社】No.337

総目録　No.54

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機、❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸メダルゲーム機、❹乗物機、❺その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については画面の写真だけにしました。

バーディ・トライ
ＴＶゴルフゲーム機。同社マザーボードシステム第３弾。わかりやすい操作が特徴。基板ＯＰ価格14万８千円、ＰＯＭキット８千円。【データイースト】No.335

西遊降魔録
「西遊記」をモデルにしたＴＶゲーム機。悟空、八戒、沙悟浄のいずれかを選択し術を駆使。基板販売のみでＯＰ価格15万円。【テクノスジャパン】No.335

迷宮島
魔物や障害物をフリーザーガンで凍らせてから、キックで破壊していくＴＶゲーム機。固定画面。基板販売のみでＯＰ価格10万３千円。【アイレム販売】No.335

リードアングル
同社が侑セイブ開発から国内での独占販売権を得たＴＶゲーム。輪郭だけのプレイヤーがギャングを銃撃。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【テクモ】No.336

ゴールドメダリスト
４人まで同時プレイができるＴＶオリンピック競技ゲーム（９種目）。実在選手のデータを採用。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【ＳＮＫ】No.336

功里金団
拳法アクションを内容としたＴＶゲーム機。敵の技や表情に趣向が凝らされている。必殺技は３種類。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【タイトー】No.336

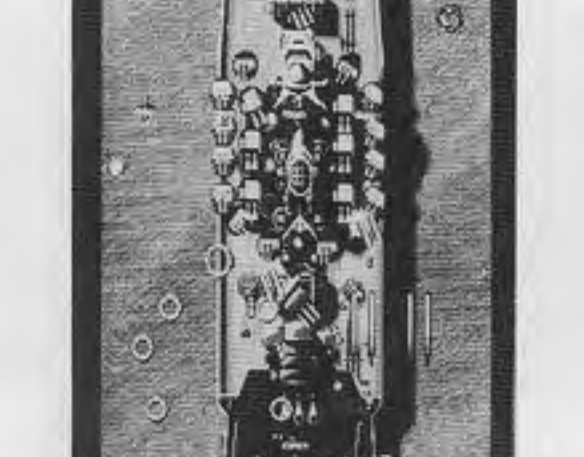
キック・オフ
同社"メガシステム１"第２弾のＴＶサッカーゲーム機。２人同時対戦も可能。タイマー制。基板ＯＰ価格16万８千円、ＲＯＭ７万８千円。【ジャレコ】No.335

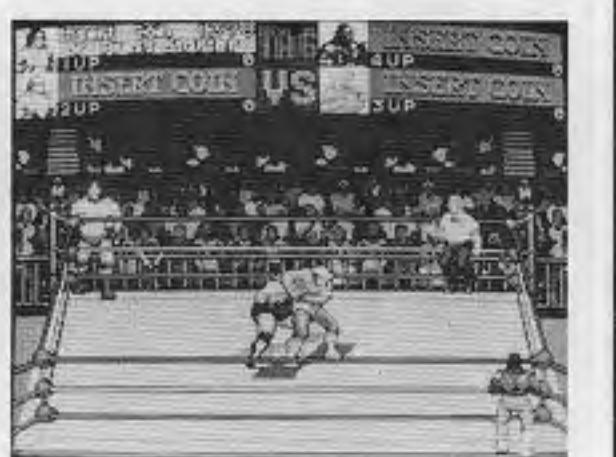
ＳＣオペレーションウルフ
同社ＴＶガンゲーム機「オペレーションウルフ」をＳＣロケ用に小型化したもので、ゲーム内容、操作方法は全く同じ。ＯＰ価格38万円。【タイトー】No.335

地獄めぐり
乱心した閻魔大王を倒すため地獄でアクションを繰り広げるというＴＶゲーム機。ボールを弾き攻撃。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【タイトー】No.335

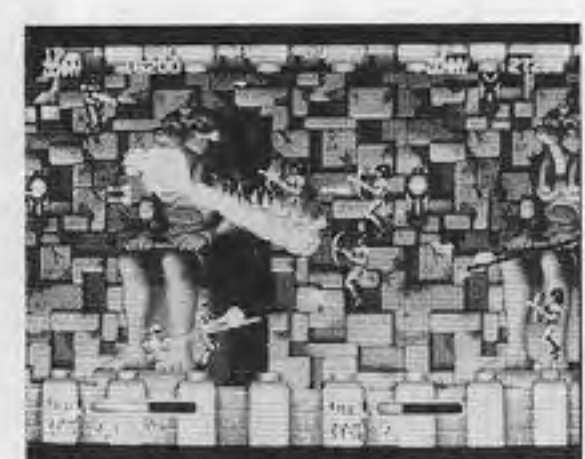
ハイパースポーツスペシャル
９種のオリンピック競技を採用したＴＶゲーム機。４人まで同時プレイ。設定記録クリアで次の種目へ。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【コナミ】No.337

魔魁伝説
同社"ＣＢシリーズ"第１弾。魔物を倒しながら、宝物を集め店で武器やパワーアップの道具を購入。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【ジャレコ】No.337

中華大仙
仙人の最高位をめざし修行の旅をするという内容のＴＶゲーム機。中国ふうの美しい背景画面が特徴。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【タイトー】No.337

１９４３改
ミッドウェー海戦をテーマとしたＴＶゲーム機で、同社「1943」のグレードアップ版。改造用ＲＯＭキット販売のみでＯＰ価格３万５千円。【カプコン】No.336

メルヘンメイズ
同社"システムＩ"第９弾。コミカルな敵キャラクターにシャボン玉を発射して攻撃。基板ＯＰ価格14万８千円。ＲＯＭキット６万８千円。【ナムコ】No.336

リングの王者
プロレスを面白くアレンジしたＴＶゲーム機。過激な反則技を出す場面もある。２人同時プレイも可能。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【コナミ】No.336

最後の忍道
ＴＶ忍者アクションゲーム機。鮮明画像で動きがダイナミック。基板ＯＰ価格16万８千円。改造用ＲＯＭ７万４千円、サブ基板８万８千円。【アイレム】No.338

カプコンボウリング
アップライト型のＴＶボウリングゲーム機。同社が米国インクレディブル社開発のものを改良。内容はリアルで本格的。ＯＰ価格33万円。【カプコン】No.338

ロストワールド
同社"ＣＰシステム"第１弾。画面内を自由に飛び回り邪悪神を撃破。独自のローリングスイッチ採用。基板ＯＰ価格17万８千円。【カプコン】No.338

スカイソルジャー
時を超えて空中戦を展開するＴＶゲーム機。自動タテスクロール画面。２人同時プレイも可能。武器は多彩。基板販売のみでＯＰ価格15万円。【ＳＮＫ】No.337

ギャラクシーフォース II
同社「ギャラクシーフォース」スーパーＤＸの小型版。左右回転が小さくなり、シーン数は増加。開始シーンが選択可能。ＯＰ価格104万円。【セガ社】No.337

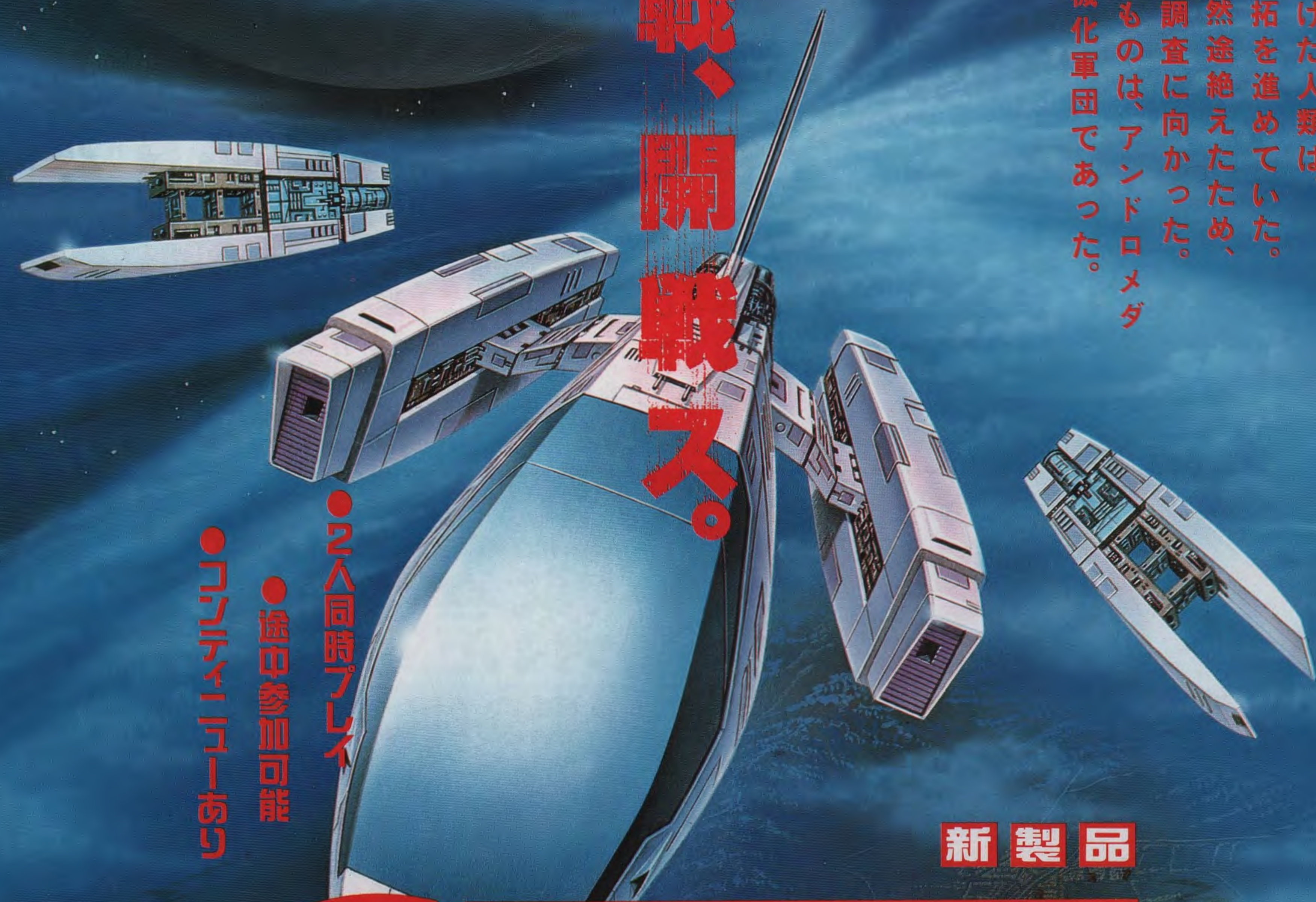
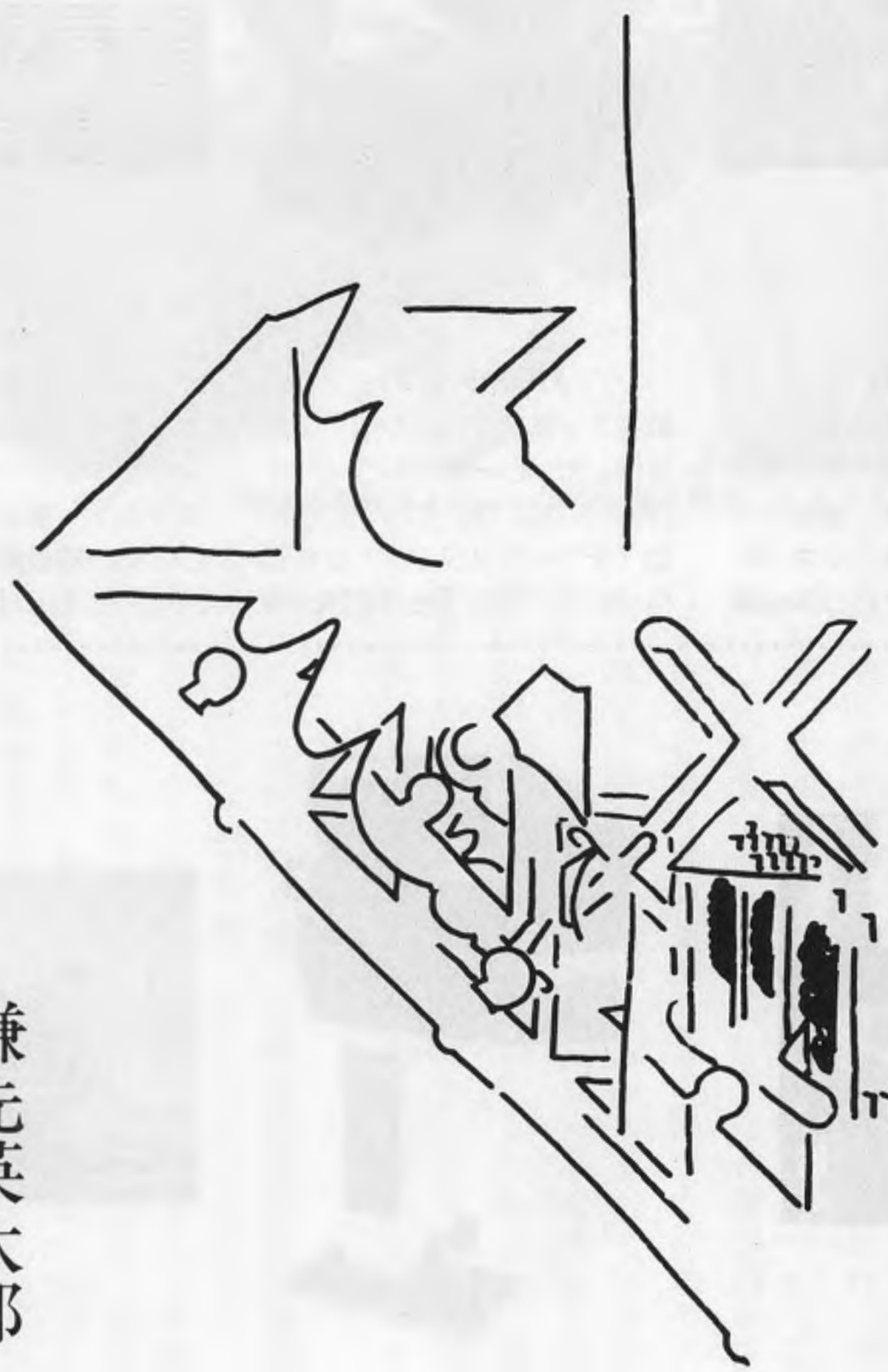
スタジアムヒーロー
８種類の魔球を採用したＴＶ野球ゲーム。有名プロ野球選手も選択により起用できる。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【データイースト】No.337

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.93

鎌先英太郎

猫〈7〉

人を見たら逃げてしまうというのは猫だけではなくて野良犬の場合にもそうだとおもう。

人を噛む犬というのはだいたい野良犬ではなくて人に飼われている犬の場合が多い。犬は飼い主の性格に似てくると言う。人を噛む犬というのは犬の問題ではなくて人の問題であろう。犬にしても見知らぬ人を噛んでも何のとくにもなるものではない。噛まないと餌をやらないようにして犬を育てた人が悪い。犬まで日本流の会社員にしたてようというのでは犬も厄介至極と迷惑におもっていることだろう。

さて豊島区千川の下宿の生活ではそのリズム、午後八時就寝、午前三時起床というのが気にいってやるべきことが大体朝食までに終ってしまうので一日の時間をながく有効につかえるようで申し分なかったのだが、大学二年の秋に父を亡くしてしまった。

とここまで書きはじめたところで、このところずっと家から一歩も外へ出ない日が続きどうにも身体の調子がよくないので散歩に出かけることにした。情ないことに千川時代と生活のリズムが逆転してしまい、寝るのが午前六時起きるのが正午ずっと家で居職をしているると風呂にも入らないことが多くなってしまう。散歩をして汗をかき、風呂で汗を流し、美味しくビールを飲もうという算段である。

近くを歩いてみると知らない間に派手な建物のスポーツクラブが出来ている。ビッグエッグを小さくしたような屋根をのせていた。その隣にはポストモダン風の建物がある。つくばのセンタービルを小型にしたようなのを立ち止って見上げていたらそれは古本屋で中から矢飛圓方が出てきたのには驚いてしまった。

「やあやあ猫は読んでるよ」

と言う。

「猫といえばこれにも東京の猫が出てるからもって行けよ」

と二百八十円の詩集をおしつけて、今日は急いでるからこれで別れるとそそくさと駅の方へ行ってしまった。駅の方へ行くのなら駅の喫茶店の無料サービスのティケットが沢山たまってしまっているので丁度使えるのにとおもったのだが、久しぶりの外出なのにめまぐるしい矢飛の言動でこちらはめまいがしていた。それで黙って別れ、二百八十円の詩集をもって結局は駅のそばの喫茶店で座ることにした。

《青梅》という詩集で著者は伊藤比呂美である。中央線沿線によくこだわっている詩をみて、小説ではあるが同じような傾向をもっている干刈あがたと同じ世代の人ではないのかなとおもう。

高円寺の猫

この時間にはすべての
電車が駅に停まる、駅か
らつながる道を人はかた
まってあるいていく、両
側の店は閉まっている、
アーケードはうすあかる
い、くだりになるすぐの
ぼる、人の背中のような
道をくりかえしあるく
道をのぼってもすぐく
だるわずかな勾配はすぐ
もとにもどる、のぼるう
ちに人が減るかたまりが
だんだん散漫になる、脇
へそれる人は家のなかへ
入る一人二人そうする
青梅街道へ出るころに
はわたしをふくめて四人
になった。あおにかわる
道路をばらばらわたった、
路地に入るとまた人が減
った、それから五日市街
道をわたった、一人にな
る

五日市街道はほそいの
で歩道がない、道路のへ
りをつたいあるいたコイ
ンランドリーのところを
入る十字路をひとつ越す
おそばやのところを右へ
入る、ねこがおおい
うちにちかづくにつれ
猫が多くなる
道のかどごとに猫がう
ずくまっているとらねこ
たんもうのしろねこせぼ
ねをもりあげてうずくま
っている。いっぴきいっ
ぴきみてあるく、人間が
うえからのぞけば猫もか
おをあげるが、どれも知
らない猫である
猫をのぞきながら道を
折れる
沿っていくかどごとに
猫がいる
鈴がしゃらしゃら鳴り
つづける一匹ちかよって
きてあ——となく、よぶ
と尻尾をてん、とたたき
あ——と言うかたちのく
ちをひらくと歯とあかい
舌がみえた、まるい骨格
のあたまを長い被毛がお
おいかおには黒いまだら
があるその模様もめつき
も見知っている。
うちを出ればすぐ五日
市街道だった
新宿から青梅街道がは
しってくる、青梅街道か
ら五日市街道がわかれる
その分岐点にちかいとこ
ろ
高円寺の駅から道路を
二本わたってうちへかえ
る
うちを出て道路を二本
わたって駅へつく
青梅街道をわたり五日
市街道をわたる、うちへ
ちかづくにつれ猫が多く
なる
五日市街道を左に入り
道のかどを二つ折れて二
つ越した、四つのかどに
うずくまる猫のまるい背
中をみた、つづいていく
道のとちゅうにも猫らし
いかたまりが点点とみえ
る、猫はせぼねをもりあ
げてあしくびをつぼめて
すわる、ひらたくうずく
まる猫の背中ももりあが
っている、わたしがちか
づくと猫はもりあがりを
くびの方へうごかす尻尾
のさきをうごかす、どの
猫もわたしは知らない
たんもうのおすのしろ
猫が寄ってきたので腰を
たたいてやるとすわりこ
んでしまったこの猫も知
らない猫あしをくずしか
おをむけてすこしないた、
歯がならんだ、まえあし
をあげてわたしの手をひ
っかける、爪は出ている
が痛くはない、わたしは
さらに腰をたたく、猫は
あおむけになりりょうて
りょうあしでわたしの手
をだきかかえあとあしを
そろえてつよく蹴った。
わたしの手首をかんだが
痛くはなかった、腰をた
たきつづけると猫も蹴り
つづけた、わたしの手は
ちからをこめてだきしめ
られた

まだまだ高円寺の猫の詩は続く、そしてその中には私が悩まされた猫のなき声も出てくるのだが伊藤比呂美はそれをたのしんでいるようだ。

——テープには猫の発情した声を入れてある、二分弱を途切れ途切れに雌猫の声が入った——

吁吁、吁嗟である。

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	7.73
2	—	パッシングショット（セガ社） Passing Shot (Sega)	7.50
3	3	スカイソルジャー（ＳＮＫ） Sky Soldiers (SNK)	7.10
4	2	スタジアムヒーロー（データイースト） Stadium Hero (Data East)	7.00
5	5	ロストワールド（カプコン） Forgotten World [Lost World] (Capcom)	6.78
6	7	バーディ・トライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	6.60
7	4	最後の忍道（アイレム） Ninja Spirit (Irem)	6.15
8	6	ビーチバレー・Ｖボール（テクノスジャパン） V'Ball (Technos Japan)	6.00
9	15	ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco)	5.73
10	9	上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics)	5.56
11	14	ダッシュ野郎（タイトー） Rally Bike (Taito)	5.35
12	12	エースアタッカー（セガ社） Ace Attacker (Sega)	5.32
13	11	ゴールドメダリスト（ＳＮＫ） Gold Medalist (SNK)	5.31
14	—	歌舞伎Ｚ（タイトー） Kabuki Z (Taito)	5.17
15	10	リングの王者（コナミ） The Main Event (Konami)	5.11
16	19	グラディウス　II（コナミ） Vulcan Venture (Konami)	5.04
17	—	爆突機銃艇（ナムコ） Baraduke II (Namco)	5.00
18	26	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	4.96
19	8	ハイパースポーツスペシャル（コナミ） Konami '88 [Hyper Sports Special] (Konami)	4.88
20	18	航空騎兵物語（ＳＮＫ） Chopper I (SNK)	4.83
21	23	Ｆ１ドリーム（カプコン） F-1 Dream (Capcom)	4.73
22	13	中華大仙（タイトー） Chuka Taisen (Taito)	4.68
23	25	Ｐ－47（ジャレコ） P-47 (Jaleco)	4.61
24	20	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	4.60
25	24	迷宮島（アイレム） Kickle Cubele (Irem)	4.59

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	パワードリフト（セガ社） Power Drift (Sega)	8.64
2	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.42
3	3	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.36
4	7	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	7.28
5	8	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	7.14
6	5	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	7.06
7	6	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	7.01
8	12	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	7.00
9	4	ギャラクシーフォース（スーパーＤＸ）（セガ社） Galaxy Force (Super Deluxe) (Sega)	6.80
10	—	カプコンボウリング（カプコン） Capcom Bowling (Capcom)	6.78
11	9	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	6.75
12	14	ニンジャウォリアーズ（タイトー） Ninja Warriors (Taito)	6.57
13	11	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	6.38
14	10	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	6.22
15	13	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	6.10

■麻雀ゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	麻雀刺客（日本物産） Mahjong Assasin* (Nichibutsu)	6.68
2	2	スーパーリアル麻雀　PIII（セタ/タイトー） Super Real Mahjong PartIII* (Seta/Taito)	6.59
3	4	七対子（チートイツ）（ユウガ） Seven Pairs* (Yuga)	6.56
4	3	麻雀学園（ユウガ） Mahjong Academy* (Yuga)	6.40
5	5	麻雀クリニック（ホームデータ） Mahjong Clinic* (Home Data)	6.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	6.50
2	6	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	5.83
3	—	シークレットサービス（データイースト） Secret Service (Data East)	5.80
4	5	Ｆ－14　トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	5.00
5	2	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	4.60

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」(68)

許可対象の判断基準

警察が許可不要として無罪となった無許可事件

問　無許可営業の罪について構成要件が明確でないことが、重大な問題になることはわかりますが、現実の問題としては警察署の保安担当官が風俗営業の許可が必要であるとか、必要でないとか決めているようです。こういうことでよいのか、という思いがますます強くなってきます。

答　風俗営業の許可が必要だったのに、警察当局がその営業は許可対象ではないとして、その結果風俗営業の無許可営業に問われた裁判例があります。この判決では「故意を阻却する特例として是認すべきもの」とし、無罪となっています（高知地裁判決、昭和四三・四・三、判例時報五一七号八九頁）。

問　その「故意の阻却」とはどういうことですか。犯罪の成立または不成立と関係があるのでしょうか。

答　これはごく初歩的なことなので、しっかり理解して下さい。刑法第三八条第一項は「罪を犯す意なき行為はこれを罰せず、但し法律に特別の規定ある場合はこの限りにあらず」（現代表記に書き改めました）となっていて、「罪となるべき事実の認識予定」つまり「故意」がなければ犯罪とならない、という一般原則です。「故意」の反対語は「過失」で、過失による罪は過失致死罪などすべて規定されていなければならない、という考えです。で、風俗営業の無許可営業罪は「故意犯」である、故意を必要とする罪である、ということになります。

問　その高知地裁の判決の要旨は、正確に言うとどうなるのでしょうか。

答　立派なまとめがあるので、それを引用しましょう。

「詰連珠営業許可願を警察署に提出したところ、警察において、本法（風俗営業等取締法）による許可は不要であり、道路交通取締法による露店営業設置許可の申請手続が必要であるとして、許可願を訂正させて右許可を与えたという事案につき、本法による許可を受ける必要がないと信じ、かつ信ずるにつき相当の理由があったから故意を阻却するとした事例」（注解特別刑法第七巻**「風俗営業等取締法」**、高木俊夫、金築誠志共著、青林書院新社、五七頁）。

この事件の被告は他の起訴事実に関して有罪となりましたが、風営法違反の起訴事実については無実となりました。風営法違反事件は、昭和二十三年十月二十八日、被告がその住所地を管轄する山田警察署を通じ、詰連珠営業許可願を提出したところ、同署は風俗営業に該当しないものと解釈し、被告に対し風俗営業の許可手続きは必要ないが、道交法による露店営業設置許可の申請手続きが必要なので、願書をその様式に訂正するよう指示し、露店設置の許可を与えたわけです。

ところが起訴事実によると、被告は公安委員会の許可を受けないで、同年十二月十九日、「客に射幸心をそそるおそれのある通称詰連珠と称する遊技をさせる営業をなした」。このうち「客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる」事実については明らかとなっていますので、一応構成要件に該当すると見られています。

問　そこで、先ほどの「故意」の問題が出てくるわけですね。

答　そうです。判決ははっきり述べています。「本件のように被告人として法及び条例に従い願書を提出したが、管轄署が許可を必要としないと指示した以上、被告人に更に許可を得るべき方法（行政行為に対する不服の申立等）をとるべきことを期待することはできない。かかる場合結果において無許可営業をなしたからといって刑罰をもってのぞむことは酷であり、結局この場合の違法性の認識の欠除は故意を阻却すべき特例として是認すべきものと考える」

このうち「違法性の認識の欠如」は、原則的に故意の要件とされていませんが、この事件（他にも例はある）のような場合は故意を阻却する、つまり故意がなかったと見なされる、と考えたらよいでしょう。

問　なるほど。ところで判決文に、「行政行為に対する不服の申立等」がありましたが、この場合その期待もできなかったわけですね。被告が風俗営業の許可は必要と考えて申請したのに、それを受理する警察署が許可の必要を認めないのですから、それ以上許可申請する必要がありませんからね。

しかし、この逆のケース、つまり営業者が風俗営業の許可は必要ではないと考えて、許可申請せず営業し、警察がその営業を許可の必要があると判断し無許可営業として摘発した場合、どうなるでしょうか。

答　起訴事実を調べ、無許可営業罪の構成要件に該当するなら、有罪となります。法律を知らなかった（法律の不知）、違法と思わなかった（違法性の意識の欠如）などは「故意」を阻却しません。しかし、構成要件に該当しないと明らかに無罪ですね。

問　現実には「射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかである」テレビゲーム機の設置営業は風俗営業に該当しませんが、法施行上は該当するという矛盾があります。やはり裁判で明らかにするしかないのでしょうか。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

"Time Machine" At "World Expo Park"

Michael Solomon (l) and Val Umashev (r) of Associated Leisure

Under the theme "Leisure in the Age of Technology", "World Expo '88", this century's first international exposition in the Southern Hemisphere, is being held in Brisbane, Australia (April 30 to October 30). At the same time, "World Expo Park" is set up. There, "Time Machine", a unique arcade even in the world, opened, drawing hot attention. This arcade was devised by Michael Solomon and Val Umashev, Associated Leisure's co-directors. After the theme of Expo '88, it features a bold layout and graphic effect.

"Time Machine" occupies a corner of "World Expo Park", and 280 m^2 of floors consist of two zones whose themes are space and drive, and about 70 video games, shooting games and cranes are operated. At a floor whose theme is space, 24 upright video are incorporated in the body of a huge spaceship. In the stem of the spaceship are also incorporated videos. At the floor whose theme is drive, video simulators are operated, harmonizing with paintings on the wall. Most of these games are of Japanese make, while part of them are of Atari Games' (USA) make. Upright cabinets were manufactured by Associated Leisure. The play rate is 40 Australian cents per 1 play, or 1 Australian dollar per 3 plays.

"World Expo Park" is equipped with 10 amusement park machines, including dark ride roller coaster "Supernova", suspended coaster "Centrifuge" and roller coaster "Titan". A total of about 8 million people are expected to visit "World Expo '88". So far, about 75,000 people have visited everyday, so the expected total is said to be topped. Even after "World Expo '88", "World Expo Park" will be operated for ever.

Mr. Solomon said, "The comments from domestic and overseas visitors who are associated with the industry claim "Time Machine" is the best set-up they have ever seen. The site has elevated the industry in the eyes of over sceptical public and can only help our image". In few cases, development of an arcade has so far been thought so earnestly, and "Time Machine" is highly spoken of as an exemplary arcade. This has been realized, surely because they have named official machine suppliers to "World Expo '88".

Taito Celebrated 35th Anniversary With Logo

TAITO

On August 24, Taito Corporation, Tokyo, celebrated its 35th anniversary, and accordingly held, as the house event, a commemorative ceremony and party at the Akasaka Prince Hotel on August 20. It was an unprecedented where all of about 1,600 employee gathered at the same assembly hall. As such, almost no outsiders were invited. In the course of the event, Taito announced for the first time that it introduced CI (Corporate Identity), completely renewing its company name logo. Since then, the company has been using the new logo.

In the coin-op amusement business Taito is widely known as one of the world's largest companies. It was established in August 1953 by late Michael Kogan, and starting with juke box import and operation, it has gradually expanded the business. Then, it developed the video game "Space Invaders", arousing a worldwide boom. At present, Taito is one of the leading coin-op amusement game companies, overwhelming the competitors in development (R & D), manufacture, distribution, export and operations.

At the commemorative ceremony, Keisuke Hasegawa, in his greeting, stressed the significance of the 35th anniversary and future prospect, declaring that Taito will endeavor to achieve 100 billion yen of sales (for the term ended March 1988, total sales stood at about 48 billion yen). The new company name mark has been devised along the introduction of CI. It was explained that "A" symbolizes amusement and human shape, and the ball jumping out of A expresses creative power that continues to produce ideas and positiveness leading the trade. From now on, the new logo is used in all Taito products, advertisements, etc.

At the ceremony, on behalf of the company, president Hasegawa presented testimonials to Asha Kogan, the window of the founder Michael Kogan, and advisor Akio Nakanishi. Nishikado, developer of "Space Invaders", was also commended. After the commemorative ceremony (from 12:30 p.m. to 3:00 p.m.), a party was held, accompanied with an attraction, including a famous comedian on stage.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Konami Reorganizes European Subsidiary

Konami Industry Co., Ltd., Kobe, integrated its overseas subsidiaries Konami GmbH, Frankfurt, West Germany, and Konami Ltd., London, UK, as Konami (Europe) GmbH, Frankfurt which from September 1, set about the marketing of coin-op videos and consumer videos in the European market.

Konami Ltd., UK, was established in June 1984, while Konami GmbH, W. Germany was established in December 1984, as 100% subsidiaries, and have marketed Konami's coin-op videos at their markets. The current integration is aimed at comprehensive marketing at the EC market. For this purpose, Konami Industry transferred Tsuyoshi Ando to Europe as managing director of Konami Europe. Kagemasa Kozuki, chairman of Konami Europe, also serves as chairman of Konami Industry, while Hirofumi Hishikawa, president of Konami Industry, also serves as president of Konami Europe.

Along with the current integration, Konami Europe set up a branch in London. Hirokazu Maruo, former managing director of Konami GmbH, returned to the overseas department of Kobe head office. Richard Dunn, who was vice general manager of Konami Ltd., UK, was appointed sales director of Konami Europe GmbH. Ando stays in London usually, and will report to Kobe head office on the European market as a whole.

Tsuyoshi Ando

T. Ando, 53, has served Toyo Menka Kaisha, Ltd., one of the leading trading houses in Japan, for 30 years, and mostly engaged in international trade for 28 years. During his service at the company, he also resided in London (7 years), as well as in New York and Seoul. Due to his rich overseas experience, he was scouted by Konami Industry, entering it in January, this year. At Konami Industry, he studied the coin-op amusement business for 4 months, then was stationed in London from May.

namco

METAL HAWK

爽快なる急降下爆撃！

超本格体感シミュレーションマシン「メタルホーク」

ダイナミック！
広がる空間!!

見よ、これが急降下爆撃だ！
※画面写真は流し撮りによるものです

壮絶な空中戦。

壮快なスピード感、大迫力のズーム・回転機能!!

〈仕　様〉
幅：1,020mm　奥行：1,740mm
高さ：1,980mm(MAX)　重量：350kg
電源：AC100V(50/60Hz)　消費電力：310W　〒95-3442

大好評！ ナムコスポーツシリーズ

プロテニス ワールドコート WORLD COURT

システムⅠ 第11弾！

さわやかなコートに繰り広げられる熱き闘い！

世界中から集まった個性あふれるプレイヤーたち。(総勢20名)

コンドル	ネコイラズ	サボテン	エッチョン	Q3-C3
・男子No.1	・男子No.7	・女子No.4	・女子No.6	・テニスロボット
・右きき	・右きき	・右きき	・右きき	・　???
・ベースライナー	・ベースライナー	・ベースライナー	・オールラウンダー	・ベースライナー
・超スピードボール	・足でカバー	・ハードスピン	・はつらつプレー	・　???

3種類のコートから好きなコートが選べます。シングルスはもちろん、ダブルスでよりエキサイティング！

「アサルト」に続くシステムⅡ第2弾、ついに登場！

オーダイン ORDYNE

背景ごと回転する迷路。炎の岩にぶつかってもアウト。

2人同時プレイ可能。2P(珍サン)は途中参加もOK。

クリスタル を集めて、空中INで武器を買うと…。

泊(とまり)と珍(ちん)のトリックルクル・シューティング。

天才科学者、泊(とまり)裕一郎は、発明した"原子変換装置・オーダイン"と婚約者、相原香奈を、悪人クボタに奪われてしまった。
"さあ、急げ！"泊博士は助手のサンデー・珍(ちん)とともに、クボタワールドを目指して飛び立った……。

がんばれ！ニッポン！

JGS1021

ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ

本　　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(756)2311(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511代
★遊園施設・娯楽機械★企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★企画・制作・実施